PC SOLUCES

NUMÉRO 46 - juillet-août-septembre 2002

7 SOLUTIONS COMPLÈTES

- STAR WARS JEDI KNIGHT 2
- JERUSALEM
- LES SIMS : EN VACANCES (add on)
- SYBERIA

CIVILIZATION III

Le guide pour devenir le maître du monde

GTA III

les 73 missions + tous les secrets

TOUT SAVOIR SUR

DUNGEON SIEGE

Quêtes, cartes, armes, magies...

+ DES DIZAINES DE CODES ET ASTUCES

CYBER PRESS PUBLISHING

L 19506 - 46 - F: 6,00 € - RD

APRÈS LE RACCOURCI CLAVIER, LE RACCOURCI CINÉ.

FILMS • SÉANCES • BILLETS • BOX-OFFICES • STARS ET CÉLÉBRITÉS • RÉACTIONS DES SPECTATEURS • FORUMS • BANDES-ANNONCES • SHOPPING • JEUX

ALLOCINE.COM

LE PLUS COURT CHEMIN ENTRE LE CINEMA ET VOUS.

0892 892 892* | ALLOCINE MAG | PALM | WAP | ALLOCINE-VISION.COM

PC SOLUCES

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 2 375 584 €
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33
FAX : 01 41 06 44 48

Président Directeur Général et
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général :
Christian LEVENEUR (cleveneur@loisir.net)
Directeur des Rédactions :
Gilles HEYLEN (gheylen@loisir.net)

Rédaction
Rédacteur en Chef :
Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Chefs de rubrique
Emmanuel VILLALBA (evillalba@loisir.net)
Simon MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
Rédacteurs :
Christophe LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
Jean-Jacques BENZONI (jjbenzoni@loisir.net)
Daniel MOHAMEDALY (dmohamedaly@loisir.net)
Michaël COIFFIER (mcoiffier@loisir.net)
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine MONTAGNON
(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaires de rédaction :
Louis BERG, Catherine PRIMARD,
Anne VINCENT
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Maquettistes : Sophie MATHIEU, Sylvie DUPUIS,
Lucile SAUSSEY, Sophie LAHAXE
Couverture : Sophie MATHIEU
Maquette promotion : Laura LIARD
Illustration de Couverture :
Dungeon Siège © 2002 Microsoft Corp.

Administration
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
François-Xavier CHAPELLE
(fxchapelle@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing :
Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Doriane LEROY (dleroy@loisir.net)
Directeur du Marketin Direct
Herbé PÉPIN (hpepin@loisir.net)
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)
Directeur de la Fabrication :
Alain PINEL (apinel@loisir.net)
Chef de Fabrication :
Philippe PERROT (pperrot@loisir.net)

Ventes au numéro
Chef des Ventes :
Sylvain BERNARD (vente@loisir.net)
tél : 01 41 0 644 40
Service des Ventes : PROMEVENTE
N° vert : 0 800 19 84 57
(dépositaire et diffuseurs de presse)

Anciens numéros
anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex

N° Indigo 0 825 001 707

E-mail : abonnement@loisir.net
Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles.
tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort
pour les autres pays : nous consulter.

Régie publicitaire
Média obs
44, rue Notre Dame des Victoires
75002 Paris
Tél : 01 44 88 97 70
Fax : 01 44 88 97 79
directeur général : corinne rougé (93 73)
assistée de : marie-noëlle maggi (93 70)
directeur de publicité : Fabrice Régy (89 12)
assistante commerciale : Sonia Amraoui (89 11)
équipe commerciale : Isaac El mosnino
studio : thomas merlhiot (93 79)

Photogravure : Quadratin (75 Paris)
Imprimé en France :
Groupe Imprimerie Nationale (67300 Schiltigheim)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse

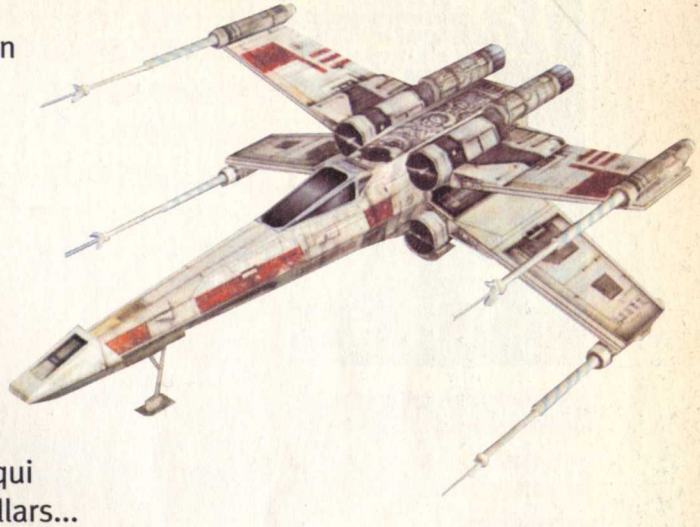
CYBER PRESS PUBLISHING

PC SOLUCES - PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS - PC COLLECTOR - INTERNET FACILE - IDÉAL PC - GUIDE DU WEB - TIPS COLLECTOR - BEST OF PC - ASTUCES MANIA - SPÉCIAL GAME BOY - CINÉ LIVE - DVD LIVE - KIDS'MANIA - BUGS BUNNY JEUX - TOM & JERRY - MAXI TOONS - TITI ET GROSMINET et aussi 3615 PC SOLUCES (0,34 €/mn) et ASTUCES PC au 08 92 68 14 16 (0,34 €/mn)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921

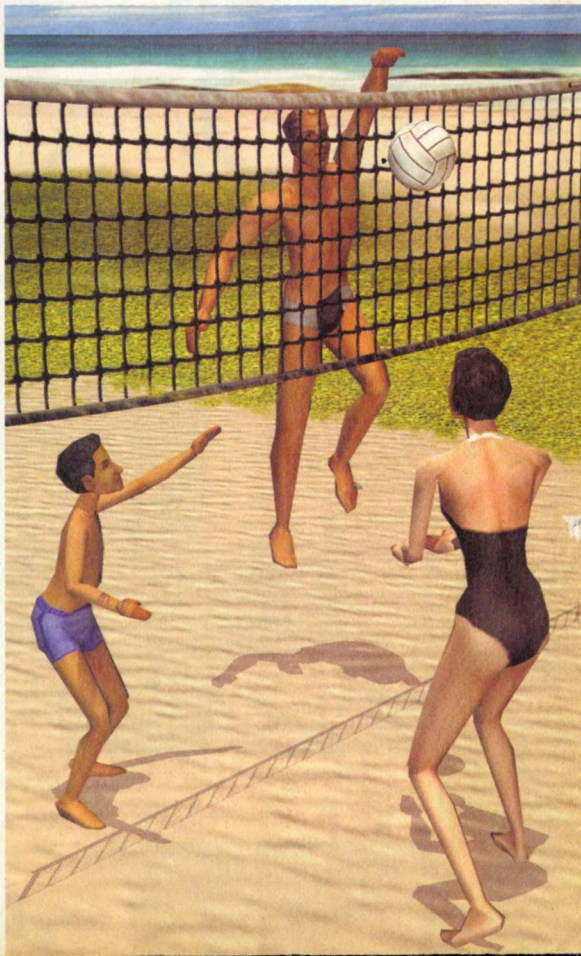
3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 92 68 14 16*
*(0,34 €/mn)

ÉDITO



Cette fin de printemps est bien sombre : peu de soleil, beaucoup de pluie et les Bleus qui se font sortir de la Coupe du monde : rien de tel pour vous coller le moral au fond des chaussettes...
Enfin, quoi qu'il en soit, l'été arrive (ce n'est pas trop tôt !) et pendant ces vacances, vous n'aurez aucune excuse si vous ne terminez pas tous ces jeux commencés qui vous ont coûté des milliards de dollars...
D'autant que toute l'équipe s'est mise en quatre pour vous fournir les solutions de vos jeux préférés : **Dungeon Siege** pour les "rôlistes", le très beau **Syberia** et le très culturel **Jerusalem** pour les aventuriers, **Civilization III** pour les férus de stratégie et **Les Sims en vacances** pour ceux qui aiment gérer la vie des autres. Enfin, pour les amateurs d'action, les très bons **Jedi Knight 2** et **GTA III**. Comme vous le constatez, la liste est variée et de qualité, pour le plaisir du plus grand nombre. Sans compter la rubrique **Triches Trash,** qui vous permettra d'améliorer vos chances de victoire pour les jeux les plus récents !
Nous souhaitons de bonnes vacances aux petits veinards qui vont buller "tranquille" cet été et bon courage à ceux qui vont bosser...

La rédac' en plein travail ▼▼▼



SOMMAIRE

GUIDES ET SOLUTIONS

DUNGEON SIEGE	page 4
GTA III	page 34
LES SIMS : EN VACANCES	page 58
STAR WARS : JEDI KNIGHT 2	page 64
SYBERIA	page 92
CIVILIZATION III	page 102
JERUSALEM	page 134
TRICHES TRASH	page 140
Commandes anciens numéros	132-133

Alors que vous meniez une vie paisible dans un village isolé du monde extérieur, votre vie se trouve basculée par l'arrivée d'une horde de Krugs. Tous vos proches ont été assassinés par ces créatures sans foi ni loi. De simple fermier, vous allez prendre les armes et partir combattre une armée de ténèbres à la solde du terrible Gom, le seigneur du monde souterrain. Le royaume d'Ehb est en danger et, face à la menace grandissante de l'armée de l'ombre, vous êtes le seul espoir !

Simon (Smohamedaly@loisir.net)

Éditeur : Microsoft

Développeur : GAS Powered Games

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Mai 2001

Config. mini : Pentium III 450 128 Mo

DUNGEON SIEGE

Retrouvez les Cheat Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche-Trash" à la fin du magazine.

L'ensemble de ce guide traite de la partie "Joueur unique" du jeu. Tout au long de cette aventure, et selon les préférences de chacun(e), vous pourrez constituer une équipe composée de 8 personnages. Pour ce guide, le choix du groupe qui compose les aventuriers est constitué de 3 Chevaliers, 1 tireur d'élite, 2 sorciers (dont le personnage principal) et 2 Grands mages.

COMMENT AUGMENTER SES COMPÉTENCES ?

Cela dépend de l'équipement que vous allez utiliser. Au cours de vos différents combats, toutes vos compétences vont augmenter en même temps, mais certaines gagneront plus rapidement des points que d'autres.

FORCE

Si vous vous servez d'une arme de mêlée pour le corps à corps, comme d'une hache, une épée, un poignard, un marteau, etc., vous augmenterez plus vite le niveau de force.

DEXTÉRITÉ

Pour gagner de l'expérience en dextérité, utilisez des armes d'attaque à distance : arcs, arbalètes, lance-flammes, lance-grenades, etc.

INTELLIGENCE

Augmenter le niveau de l'intelligence requiert plusieurs éléments principaux : utilisation de bâtons, d'anneaux, d'amulettes, de robes ou d'armures magiques.

Selon la destinée que vous envisagez pour chacun de vos personnages (guerriers, archers, magiciens), ils auront plus ou moins de facilité à gagner de l'expérience dans l'une de ces trois compétences.

QUEL CHOIX FAIRE POUR CONSTITUER VOTRE ÉQUIPE ?

UN CHEVALIER

Compétence principale :

Le corps à corps.

Le facteur "Force" va vous permettre de porter des armes d'un certain poids, qui seront plus puissantes en attaque. Vous pourrez également vous équiper d'armures, de heaumes, de gants et de bottes plus résistants qui vous donneront une protection accrue. Si vous souhaitez intégrer **un Chevalier** dans votre équipe, c'est cette compétence que vous devez choisir. En tant que combattant au corps à corps, il n'a pas nécessairement besoin de dextérité ni d'intelligence.

UN TIREUR D'ÉLITE

Compétence principale :

Les coups à distance.

Le facteur "Dextérité" est un élément crucial qui vous donnera la possibilité de vous équiper en arme d'attaque à distance. Nombreuses sont les armes puissantes qui requièrent un certain niveau d'expérience dans ce domaine. Si vous souhaitez intégrer **un Tireur d'élite** dans votre équipe, vous devrez non seulement choisir cette compétence, mais également augmenter votre niveau de "Force". Pourquoi la force, me direz-vous ? Tout simplement parce que certaines armes lourdes à distance nécessitent un bon niveau de force. De plus, pour protéger votre franc-tireur, vous aurez besoin de bonnes armures.

UN GRAND MAGE OU UN SORCIER

Compétence principale :

La magie naturelle/La magie de guerre.

Le facteur "Intelligence" va vous permettre de porter des vêtements et des bâtons magiques aux pouvoirs incommensurables. Certains de ces équipements vous donneront des points de santé, de mana, d'intelligence ou encore de magie... Là encore, un bon petit niveau de "Force" vous permettra de vous servir de bâtons plus puissants qui vous seront bénéfiques pour votre protection et vos pouvoirs d'attaque.

Vous pouvez également permettre à vos personnages d'acquérir plusieurs compétences à la fois et ainsi leur donner la possibilité d'exercer des talents divers : Guerrier/Magicien, Archer/Guerrier, Magicien/Archer, etc.

Le choix vous appartient, mais je vous conseille d'orienter chaque membre de votre groupe dans un art bien précis afin d'augmenter plus rapidement vos points d'expérience.

COMBIEN DE PERSONNAGES POUVEZ-VOUS RECRUTER ?

Vous commencez seul votre aventure et, tout au long du jeu, vous aurez la possibilité d'enrôler de nouvelles recrues. Certaines d'entre elles se joindront à vous gratuitement, alors que d'autres monnaieront leurs services. Au total, votre équipe pourra être composée de 8 personnages.

NB : Il est à signaler que si vous achetez une Mule, elle sera comptabilisée comme un membre à part entière de votre groupe.

Mule ou personnage ? À vous de choisir !

COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Chapitre I : STONEBRIDGE

ULORA	Cavalier
Localisation : près de la sortie de la Crypte. Coût en pièces d'or : aucun.	
Santé	**48/48**
Mana	**30/30**
Force	**10**
Dextérité	**10**
Intelligence	**10**

Compétences	Niveau
Corps à corps	1
Combat à distance	1
Magie naturelle	1
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	2-4
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	28

GYORN — **Écuyer**

Localisation : à Stonebridge près de l'entrée.
Coût en pièces d'or : aucune.

Santé	**78/78**
Mana	**31/31**
Force	**11**
Dextérité	**10**
Intelligence	**10**

Compétences	Niveau
Corps à corps	2
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	4-6
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	22

NAIDI — **Fabricant de flèches**

Localisation : à Stonebridge dans le temple de la passion. Coût en pièces d'or : 1050.

Santé	**58/58**
Mana	**34/34**
Force	**10**
Dextérité	**11**
Intelligence	**10**

Compétences	Niveau
Corps à corps	0
Combat à distance	3
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	2-4
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	27

ZED — **Apprenti**

Localisation : à Stonebridge dans l'auberge du perchoir d'Étan. Coût en pièces d'or : 900.

Santé	**68/68**
Mana	**80/80**
Force	**10**
Dextérité	**10**
Intelligence	**12**

Compétences	Niveau
Corps à corps	0
Combat à distance	0
Magie naturelle	3
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	2-4
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	14

RUSK — **Écuyer**

Localisation : au premier étage de l'auberge à Stonebridge, affalé sur un lit dans l'une des chambres. Coût en pièces d'or : 1100.

Santé	**78/78**
Mana	**31/31**
Force	**11**
Dextérité	**10**
Intelligence	**10**

Compétences	Niveau
Corps à corps	3
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	4-6
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	28

GLOERN — **Soldat**

Localisation : près de l'entrée de la mine des nains. Coût en pièces d'or : aucune.

Santé	**147/147**
Mana	**37/37**
Force	**13**
Dextérité	**11**
Intelligence	**10**

Compétences	Niveau
Corps à corps	5
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	25-33
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	43

Chapitre II : VOYAGE JUSQU'AU GARDIEN

LORUN — **Magicien déguisé**

Localisation : à Glacern dans l'auberge d'Huoggis. Coût en pièces d'or : 3900.

Santé	146/146
Mana	185/185
Force	11
Dextérité	11
Intelligence	16

Compétences	Niveau
Corps à corps	0
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	9
Dégâts corps/corps	4-6
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	26

KRODUK — **Soldat**

Localisation : à Glacern dans l'auberge d'Huoggis. Coût en pièces d'or : 3400.

Santé	215/215
Mana	43/43
Force	15
Dextérité	12
Intelligence	10

Compétences	Niveau
Corps à corps	8
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	12-14
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	66

Chapitre III : À LA RECHERCHE DE MERIK

MERIK — **Magicien**

Localisation : dans la caverne de glace. Coût en pièces d'or : aucune.

Santé	205/205
Mana	314/314
Force	11
Dextérité	12
Intelligence	21

Compétences	Niveau
Corps à corps	0
Combat à distance	0
Magie naturelle	13
Magie de guerre	4
Dégâts corps/corps	4-6
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	57

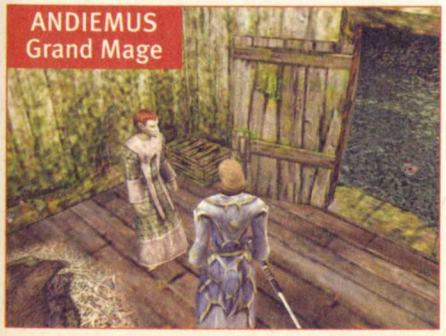
Chapitre IV : LE BÂTON DE PROTECTION

PHAEDRIEL — **Tireur d'élite**

Localisation : le camp des voyageurs. Coût en pièces d'or : 38 400.

Santé	284/284
Mana	124/124
Force	14
Dextérité	20
Intelligence	12

Compétences	Niveau
Corps à corps	0
Combat à distance	17
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	10-12
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	113



ANDIEMUS — **Grand Mage**

Localisation : dans les marais. Coût en pièces d'or : 98 880.

Santé	333/333
Mana	449/449
Force	13
Dextérité	14
Intelligence	26

Compétences	Niveau
Corps à corps	0
Combat à distance	0
Magie naturelle	24
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	8-10
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	52

Chapitre V : UN MAL D'AUTREFOIS

BOROYEV — **Sorcier**

Localisation : à la sortie de la grotte où se trouvait le FURIE. Coût en pièces d'or : 388 690.

Santé	558/558
Mana	464/464
Force	20
Dextérité	16
Intelligence	26

Compétences	Niveau
Corps à corps	18
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	34
Dégâts corps/corps	22-25
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	143

Chapitre VI : Alliance malavisée

RHUT — **Chevalier**

Localisation : à la Forteresse de Kroth. Coût en pièces d'or : 388 690.

Santé	842/842
Mana	161/161
Force	33
Dextérité	19
Intelligence	13

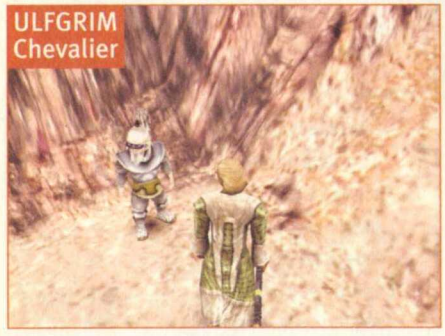
Compétences	Niveau
Corps à corps	39
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	135-156
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	313

SIKRA — **Mage**

Localisation : après la Forteresse de Kroth, dans la caverne, à l'intérieur du hall des crânes. Coût en pièces d'or : 388 690.

Santé	501/501
Mana	708/708
Force	14
Dextérité	16
Intelligence	36

Compétences	Niveau
Corps à corps	2
Combat à distance	0
Magie naturelle	20
Magie de guerre	38
Dégâts corps/corps	10-12
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	74



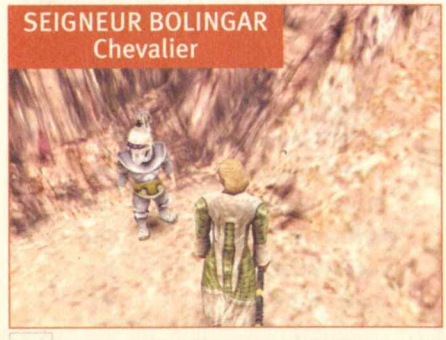
ULFGRIM — **Chevalier**

Localisation : dans le désert. Coût en pièces d'or : 455 740.

Santé	881/881
Mana	169/169
Force	34
Dextérité	20
Intelligence	13

Compétences	Niveau
Corps à corps	38
Combat à distance	0
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	51-55
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	292

Chapitre VII : ROI ET CHÂTEAU



SEIGNEUR BOLINGAR — **Chevalier**

Localisation : vers l'entrée du château d'Ehb. Coût en pièces d'or : aucune.

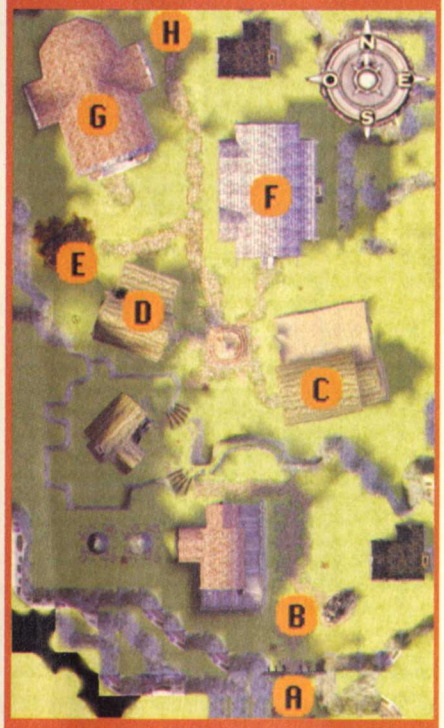
Santé	1001/1001
Mana	201/201
Force	37
Dextérité	21
Intelligence	14

Compétences	Niveau
Corps à corps	43
Combat à distance	1
Magie naturelle	0
Magie de guerre	0
Dégâts corps/corps	146-195
Dégâts à distance	0-0
Valeur d'armure	397

LES QUÊTES PRINCIPALES & SECONDAIRES

CHAPITRE I : STONEBRIDGE

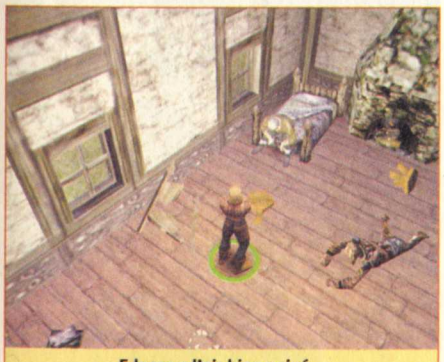
LA VILLE DE STONEBRIDGE



A : Entrée de la ville de Stonebridge
B : Gyorn
C : Owen le marchand de mules
D : La forge du marteau noir
E : Ordus Jarrel
F : Le perchoir d'Étan
(Vous y trouverez Zed l'apprenti, Rusk l'écuyer et Ella Raverstarn la villageoise)
G : Le temple de la passion Azunien
(Vous y trouverez Adwana la marchande de potions et Naidi la fabricante de flèches)
H : Le garde de la ville

QUÊTE 01 : DÉGAGER LE SOUS-SOL D'EDGAAR

Vous devez chasser les Krugs du sous-sol d'Edgaar et rassembler les vivres dont vous avez besoin pour vous rendre à Stonebridge.



Edgaar a l'air bien peiné...

Cette première quête ne pose aucune difficulté particulière. Il vous suffira simplement de pénétrer dans

Empruntez ce passage pour atteindre la cave.

la maison d'Edgaar et de lui parler. Il vous fera part de ses ennuis et vous demandera d'éliminer les créatures qui ont pris possession de sa cave. En échange de votre aide, il vous remettra une potion de santé et de mana. La quête sera accomplie lorsqu'il ne restera plus aucun Krugs au sous-sol. Retournez alors voir Edgaar pour qu'il vous donne votre récompense.

QUÊTE 02 : PARTIR À STONEBRIDGE À LA RECHERCHE DE GYORN

Avant de perdre l'âme, votre vieil ami Norick vous a demandé de partir à la recherche de Gyorn. Celui-ci se trouve à Stonebridge, près du portail d'entrée. Pour atteindre cette ville, empruntez d'abord le vieux chemin qui traverse les cryptes. Cette quête se terminera dès que vous aurez parlé à Gyorn.

Votre vieil ami succombe dans vos bras et vous restez impuissant devant son agonie.

Gyorn vous attend près de l'entrée de la ville de Stonebridge.

CHAPITRE II : VOYAGE JUSQU'AU GARDIEN

QUÊTE 03 : HACHE D'ORDUS

Pour accéder à cette quête, parlez à Ordus Jarrell qui se trouve à proximité de la forge du marteau noir dans la ville de Stonebridge.
Il vous apprendra qu'il a laissé son armement dans une tour de garde au nord. Si le cœur vous en dit, vous pourrez récupérer sa hache en atteignant le sous-sol de la tour. Pour cela, empruntez la plateforme d'ascenseur près de l'escalier qui donne accès au sommet de cette tour. La hache est posée sur un lit dans l'une des trois pièces accessibles. Il faudra, bien sûr, vous débarrasser de quelques ennemis avant de pouvoir vous l'accaparer. La quête s'achèvera lorsque vous aurez récupéré cette arme dans votre inventaire.

Ordus se trouve près de la forge.

Récupérez la hache d'Ordus, posée sur le lit, pour clore cette quête.

QUÊTE 04 : DÉGAGER LE COL DE GLITTERDELVE

Engagez la conversation avec le soldat qui est de garde près du portail de sortie de la ville de Stonebridge.
Si vous exterminez les Krugs qui rôdent dans le col de Glitterdelve, vous permettrez à la légion d'assurer plus facilement la sécurité de la route. Pour clore cette quête, vous devez traverser la tour de l'ouest (c'est là que se trouve l'araignée géante).

Une fois à l'extérieur, approchez-vous du tonneau explosif situé à l'est, à proximité du portail. En pulvérisant ce tonneau, vous libérerez le passage qui est bloqué par un amas de rochers.

Conversez avec ce garde pour obtenir une nouvelle quête.

Pulvérisez ce baril pour le faire exploser et ainsi dégager l'amas de rochers.

QUÊTE 05 : SAUVER TORG

Pour déclencher cette quête, parlez à Gloern qui se trouve près des mines des nains. Votre objectif est d'aider Torg, le frère de Gloern, à s'échapper des mines des nains. Il faudra vous frayer un chemin jusqu'à lui en vous débarrassant d'un grand nombre d'ennemis. Votre quête s'achèvera lorsque vous trouverez Torg et que vous lui parlerez. Comme récompense, vous obtiendrez **l'Amulette du senteur d'or**, un objet qui a le pouvoir de donner 2 points de dextérité à quiconque en sera le porteur.

Gloern se trouve près des mines des nains.

En sauvant Torg, il vous remettra une amulette magique.

QUÊTE 06 : REMETTRE LE RAPPORT DE GYORN

Cette quête sera activée dès que vous aurez parlé à Gyorn à l'entrée de la ville de Stonebridge. Votre mission consistera à remettre le rapport de Gyorn à un Gardien, Ibsen Yamas, que vous trouverez dans la ville de Glacern, plus précisément dans l'auberge d'Hurggis le bienheureux.

Vous pouvez recruter Gyorn si vous le souhaitez.

Le gardien se trouve à l'auberge de Glacern.

QUÊTE 07 : MESSAGE À UNE SŒUR

Parlez à Ella Riverstarn dans la ville de Stonebridge. Elle se trouve au premier étage de l'auberge du perchoir d'Étan.
Sa sœur Ada est archère dans la légion postée à Glacern. Vous devrez simplement la trouver et lui transmettre un message de la part d'Ella. Vous localiserez Ada dans la ville de Glacern sur une colline, dans une maison près de la Forge du fer fondu

Ella vous demandera de transmettre un message à sa sœur.

Ada se trouve dans la ville de Glacern.

(plus au nord). Pour terminer cette quête, il vous suffira de parler à la demoiselle qui vous remerciera en vous remettant **l'anneau de Lloyd**. Cet objet donne 3 points d'armure à son porteur.

QUÊTE 08 : SIGNALER LA DÉCOUVERTE DE TORG

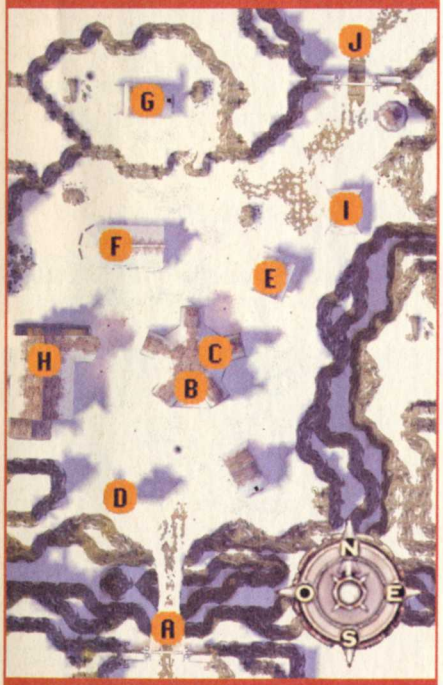
Cette quête vous sera donnée par Torg, le nain que vous avez libéré dans les mines. Parlez-lui pour faire apparaître cet objectif dans votre journal des quêtes.
Rendez-vous dans la ville de Glacern et entrez dans l'auberge d'Hurggis le bienheureux pour rencontrer Ibsen Yamas, le Gardien. Après lui avoir parlé, votre quête sera terminée.

Torg est le frère de Gloern.

C'est dans cet auberge que vous trouverez le Gardien.

CHAPITRE 3 : À LA RECHERCHE DE MERIK

LA VILLE DE GLACERN



A : Entrée de la ville de Glacern
B : Magicatorium d'Onoc
C : Ardun, l'apprenti qui est en possession d'un premier livre
D : Le soldat de la tour est en possession d'un deuxième livre
E : Elio le villageois est en possession d'un troisième livre
F : Foulton le forgeron et Orlov
G : Ada Riverstarn, la sœur d'Ella
H : Auberge d'Hurggis le bienheureux (vous y trouverez Isben Yamas dit le gardien, Lorun et Kroduk)
I : Ghilbertnor la marchande de mules
J : Sortie de la ville de Glacern

QUÊTE 09 : RESTITUTION DU LIVRE

Dans Glacern, pénétrez dans le Magicatorium D'Onoc. À l'intérieur de cet édifice, engagez la conversation avec Ardun l'apprenti.

Il sollicitera votre aide pour retrouver trois livres qu'il a égarés. Si vous faites un zoom sur votre personnage, vous remarquerez, à vos pieds, le premier livre **(La galerie de Fedwyrr, volume 3)**. Vous trouverez le deuxième livre tout près d'ici. Sortez du Magicatorium et avancez tout droit en direction du sud. Vous allez apercevoir une grande tour avec un petit élévateur : placez-vous dessus afin d'atteindre le sommet de la tour. Une fois en haut, parlez au garde pour qu'il vous remette le deuxième livre **(La galerie de Fedwyrr, volume 1)**.

Ardun l'apprenti a égaré 3 livres.

Le deuxième livre est sur la tour de guet au sud du Magicatorium.

Le premier livre se trouve au pied d'Ardun.

Le troisième livre est dans la maison d'Elio.

Enfin, le dernier livre se trouve dans la maison située au nord du Magicatorium, à proximité du Corall du Yack gelé (l'écurie des mules). Pour l'obtenir, il vous suffit de parler à Elio, le propriétaire de la demeure. Après avoir ramassé le livre **(La galerie de Fedwyrr, volume 2)** à même le sol, rendez-vous de nouveau au Magicatorium et parlez à Ardun pour clore cette quête.

Pour vous récompenser de votre aide précieuse, il vous remettra 200 pièces d'or.

QUÊTE 10 : FORGERON SANS DOMICILE

Dans la ville de Glacern, entrez dans la Forge du fer fondu et parlez à Orlov. Si vous parvenez à protéger sa cabane et sa cave de la sauvagerie qui règne au nord de Glacern, tous les biens qui s'y trouvent seront vôtres. Son habitat se trouve dans les bois plus au nord. Vous devrez vous débarrasser de tous les ennemis qui occupent les lieux pour terminer la quête.

Orlov est dans la ville de Glacern à l'intérieur de la forge.

Au sous-sol de cette cabane, éliminez toutes les créatures présentes.

QUÊTE 11 : PARTIR À LA RECHERCHE DE MERIK

À Glacern, allez dans l'auberge d'Hurggis le bienheureux pour rencontrer Ibsen Yamas, le Gardien. Après lui avoir parlé, il vous demandera de partir à la recherche du Grand Mage Merik. Vous pouvez également dialoguer avec Jewlynna la tenancière qui vous donnera de précieuses informations sur le lieu de détention de ce charismatique magicien.

Ce personnage se trouve près de la sortie de la caverne de glace. Son corps est gelé dans un énorme bloc de glace. Pour terminer cette quête, brisez la glace qui le maintient prisonnier (n'importe quelle arme ou magie fera l'affaire). Par la suite, vous pourrez, si vous le souhaitez, l'intégrer dans votre équipe d'aventuriers.

Le gardien va vous parler du Grand Mage Merik.

Cette demoiselle est la tenancière de l'auberge.

Brisez le bloc de glace pour libérer Merik.

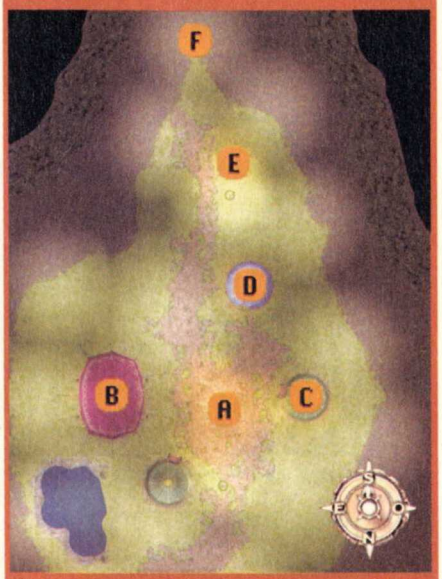
QUÊTE 12 : RENFORCER LA FORTERESSE DE KROTH

Dans l'auberge d'Hurggis le bienheureux, située dans la ville de Glacern, conversez avec Ibsen Yamas, le Gardien. Il vous invitera à traverser la caverne de glace et à partir renforcer les légionnaires à la forteresse de Kroth. **Cette quête s'achèvera automatiquement au cours du chapitre 5 lorsque vous réussirez à vaincre Gresh, le terrible Nécromancien.** Il est donc inutile de tourner en rond dans le chapitre 3 pour essayer de clore cet objectif.

Gresh est un Nécromancien.

CHAPITRE 4 : LE BÂTON DE PROTECTION

LE CAMP DES VOYAGEURS



A : Nong le père de Sikra
B : Yadze le marchand d'équipements
C : Razvan
D : Mère Zaod la marchande de sorts
E : Phaedriel la tireuse d'élite
F : Chemin en direction de la Forêt noire

QUÊTE 13 : AFFRONTER LE CHEF DES BANDITS

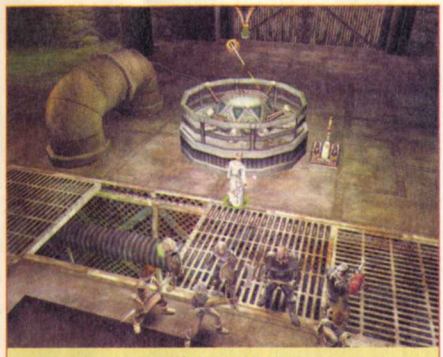
Dans le camp des voyageurs, pénétrez dans la tente verte qui se trouve entre deux caravanes. À l'intérieur de celle-ci, engagez la conversation avec Razvan. Afin d'assurer la protection du campement, il vous demandera de vous mesurer au chef des bandits qui terrorisent l'ensemble de la population. Vous n'obtiendrez aucune récompense de la part de Razvan. En revanche, vous pourrez collecter la totalité du butin amassé par le chef des bandits, une fois que vous l'avez terrassé. Ce tyran possède 950 points de santé et il se trouve dans la forêt, dans une caverne au nord. Avant d'atteindre son antre, éliminez une petite armée de mercenaires.

Entrez dans cette tente pour rencontrer Razvan.

C'est dans cette caverne que se terre le chef des bandits.

QUÊTE 14 : BÂTON DE MERIK

Dans la caverne de glace, après avoir libéré le Grand Mage Merik, celui-ci vous demandera de récupérer son bâton de protection. Cette arme possède de grands pouvoirs et pourrait se révéler dangereuse si elle tombait entre de mauvaises mains. Vous la trouverez dans la dernière salle de la fabrique des Gobelins.



Le bâton de Merik !

QUÊTE 15 : PURIFIER LE TEMPLE

Dans les marais, à proximité d'un pont, Érudit Azunien est entre la vie et la mort. Parlez-lui et il vous demandera de purifier un temple occupé par un esprit malfaisant. Il vous remettra une idole, unique objet qui pourra briser la malédiction qui plane dans ce havre de paix. Vous devrez anéantir le Gardien du temple, un zombie maudit disposant de 1152 points de santé. En ayant l'idole dans votre inventaire, cliquez sur l'autel pour achever cette quête.

Voir carte **LE MARAIS ORIENTAL** page suivante

Avant de trépasser, Érudit vous demandera de purifier un temple.

C'est à l'intérieur de cet édifice que se trouvent l'autel et le zombie maudit.

LE CHEF DES BANDITS

A : Érudit Azunien agonisant près d'un pont
B : Chapelle de vie
C : Entrée de tanière des brigands
D : Le chef des bandits

CHAPITRE 5 : UN VIEIL ESPRIT MALFAISANT

QUÊTE 16 : CHASSEURS DE TRÉSORS DISPARUS

Dans la forêt qui suit la grotte des Gobelins, recherchez Gregor pour lui parler. Il se trouve dans une petite maison au nord de la plage. En échange de 35 000 pièces d'or, il vous demandera de mener une expédition afin de savoir ce qu'il est advenu d'un groupe d'aventuriers qui ne donne plus signe de vie depuis plusieurs jours. Le souterrain où se trouvent ces malheureux se situe à quelques pas à l'ouest de cet habitat. Une fois que vous avez decouvert les cadavres, retournez voir Gregor pour qu'il vous remette la récompense.

Gregor est bien embêté, ses clients réguliers ne donnent plus signe de vie.

Les cadavres des pauvres aventuriers gisent au sol...

LE MARAIS ORIENTAL

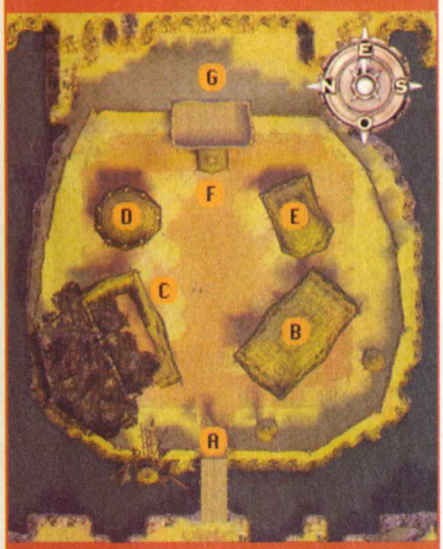
A : Érudit Azunien
B : Le temple
C : Andiemus le Grand Mage
D : Verma la tenancière du magasin d'équipements
E : L'entrée de la fabrique des Gobelins

CHAPITRE 6 : ALLIANCE MALAVISÉE

QUÊTE 17 : MATEZ LES DROOGS

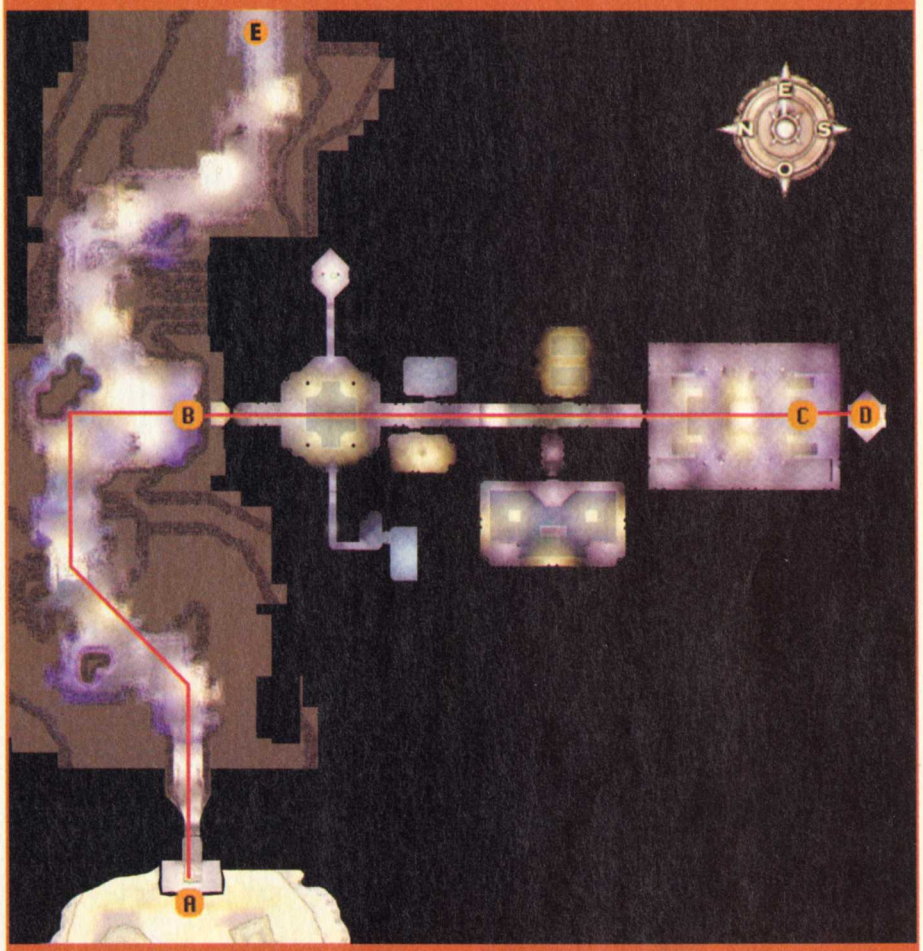
Lorsque vous serez à la forteresse de Kroth, engagez la conversation avec Tarish, le capitaine assis près d'un feu de camp. Il sollicitera votre aide pour mater les dirigeants Droogs dans leur village situé à l'est, au-delà du désert. Atteignez cette destination et entrez dans la maison de Nonataya, le chef des Droogs, afin de clore cette quête.

LA FORTERESSE DE KROTH



A : L'entrée de la forteresse de Kroth
B : Magus Jardaranz (Magasin de potions)
C : Capitaine Tarish
D : Buwell le légionnaire (Magasin d'équipements)
E : Lieutenant Dhoge (Gardien des mules)
F : Rhut (Le chevalier)
G : Sortie de la forteresse de Kroth

À LA RECHERCHE DE SIKRA



A : Sortie de la forteresse de Kroth
B : Entrée du hall des crânes
C : Statue à pousser
D : Salle secrète où Sikra est prisonnière
E : Sortie en direction du village des Droggs

Dans la forteresse de Kroth, parlez à Tarish.

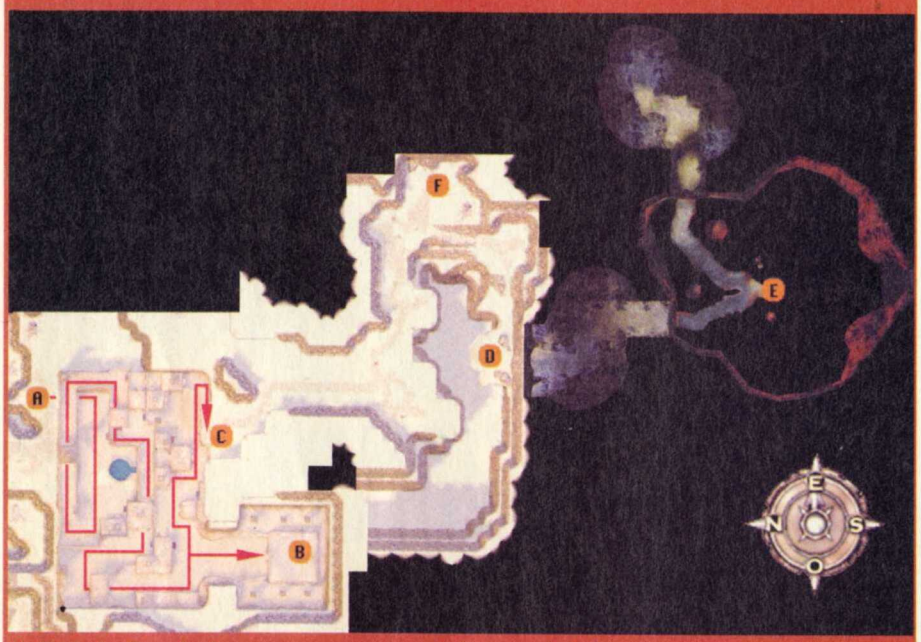
Le Chef des Droogs est dans cette maison.

CHAPITRE 7 : ROI & CHÂTEAU

QUÊTE 18 : RECHERCHER LE ROI

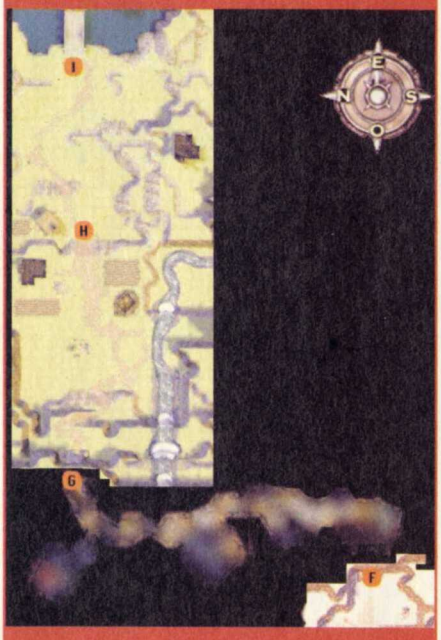
Pour obtenir cette quête, parlez au Seigneur Bolingar qui se trouve dans un village en ruine, à proximité du pont-levis qui mène au château d'Ehb. Le roi Konreid a été fait prisonnier par les maudits Secks. Vous devez le retrouver et protéger le château des assauts de l'ennemi. Si vous le souhaitez, vos pouvez intégrer ce personnage dans votre équipe. Le roi se trouve dans une salle au sous-sol du château. Lorsque vous l'aurez trouvé, ouvrez la porte de sa cellule pour terminer cette quête. Après son discours, il vous remettra **la Clé des étoiles**.

LE VILLAGE DES DROOGS



A : Entrée du village des Droogs
B : Nonataya, le chef des Droogs
C : Sortie du village des Droogs
D : Entrée du gouffre du dragon
E : Scorch, le vieux dragon
F : Entrée de la caverne qui mène au château d'Ehb

LE VILLAGE DES DROOGS



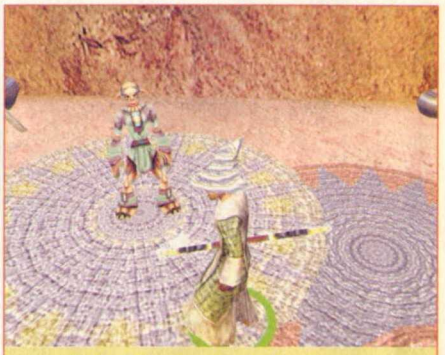
F : Entrée de la caverne qui mène au château d'Ehb
G : Sortie de la caverne
H : Le seigneur Bolingar
I : Pont qui mène au château d'Ehb

Lord Bolingar sollicitera votre aide pour sauver le roi.

C'est derrière cette porte que le Roi est détenu.

QUÊTE 19 : VOYAGE AU CHÂTEAU D'EHB

Au village des Droogs, entrez dans la maison de Nonataya. Après lui avoir parlé, il vous confiera une quête : voyager au château d'Ehb pour empêcher les Secks de s'emparer de la salle secrète. Cet objectif sera accompli dès que vous franchirez le pont-levis qui mène au château.



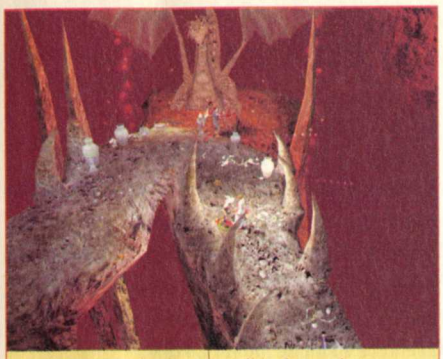
Parlez à Nonataya le chef des Droogs.

En franchissant ce pont, vous terminerez la quête.

QUÊTE 20 : MASSACRER LE VIEUX DRAGON DU GOUFFRE

En quittant le village des Droogs, vous ferez la rencontre d'un Croisé Goquua aux prises avec un petit dragon. Aidez-le à combattre cette créature et dialoguez avec ce guerrier. Il sollicitera votre aide pour éliminer un vieux dragon corrompu qui est sur le point de s'échapper de sa tanière. Ce monstre se terre dans une grotte appelée Le gouffre du dragon. Suivez le parcours vers l'est, entrez dans la grotte

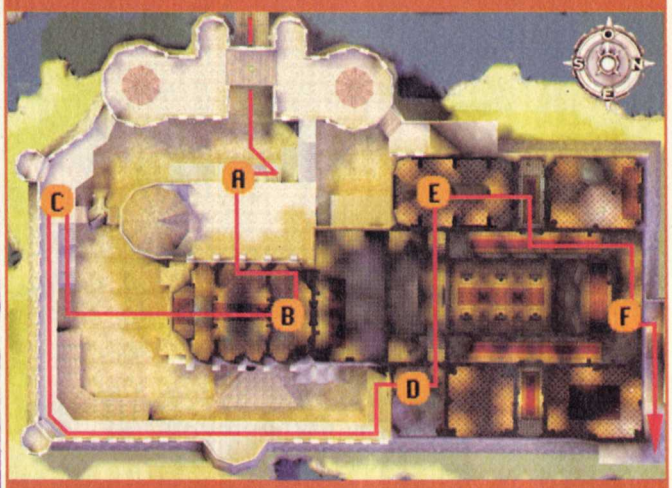
Ce Droog va vous parler du vieux dragon.



Pourfendez ce terrible dragon !

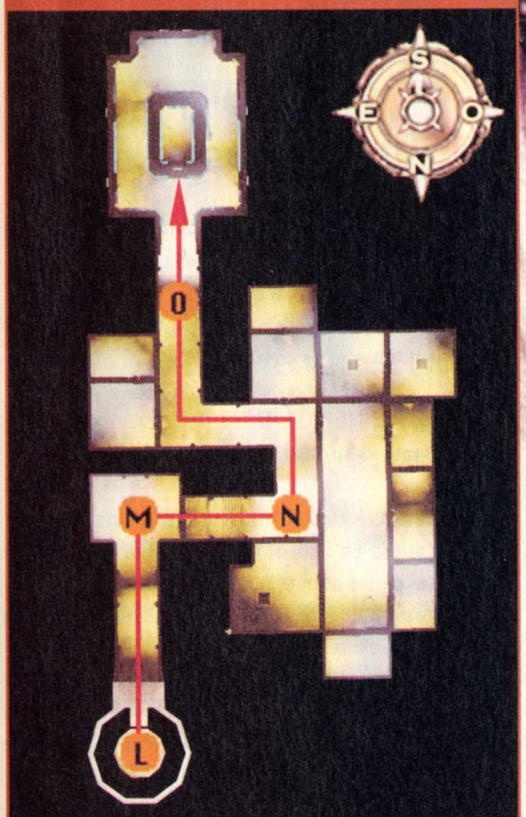
et traversez-la pour vous mesurer à Scorch, le vieux dragon. Il possède 20 260 points de santé ! Dès que vous l'aurez terrassé, votre quête sera accomplie.

CHÂTEAU INTÉRIEUR



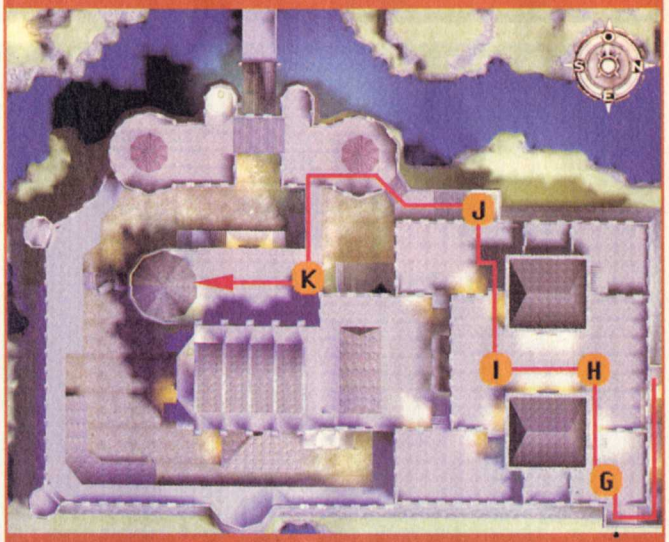
Empruntez le cheminement suivant dans l'ordre alphabétique pour atteindre le toit du château.

LE ROI KONREID



Empruntez cet itinéraire pour retrouver le Roi Konreid.

TOIT DU CHÂTEAU



En effectuant ce parcours, vous finirez par arriver à un ascenseur qui vous mènera dans les cachots du château.

CHAPITRE 8 : LA CHAMBRE DES ÉTOILES

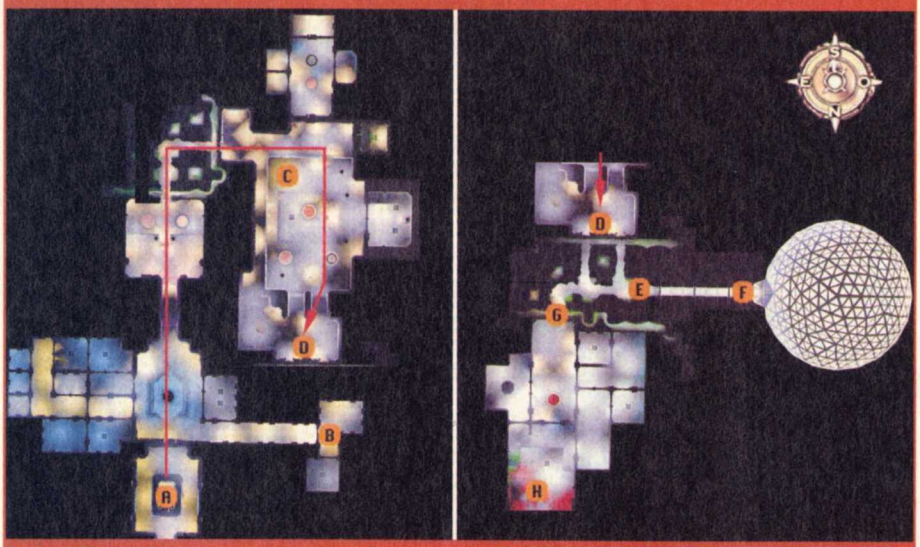
QUÊTE 21 : CHAMBRE DES ÉTOILES

Cette quête vous sera donnée par le Roi Konreid dès que vous l'aurez trouvé dans sa cellule. Vous devrez vous rendre dans la Chambre des étoiles et faire pivoter 4 statues pour mener à bien cette mission.

En libérant le Roi Konreid, il vous remettra la Clé de la chambre des étoiles.

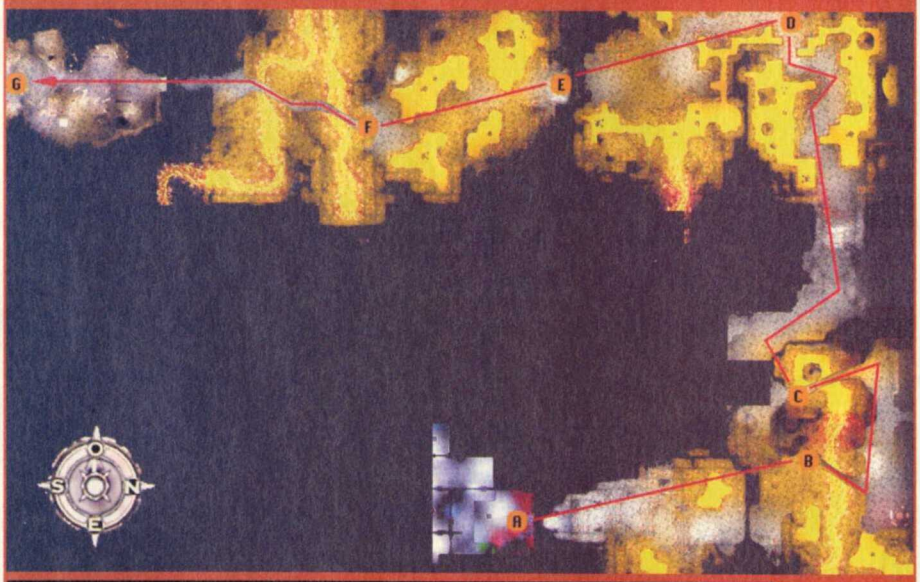
Faites pivoter les 4 statues dans la Chambre des étoiles.

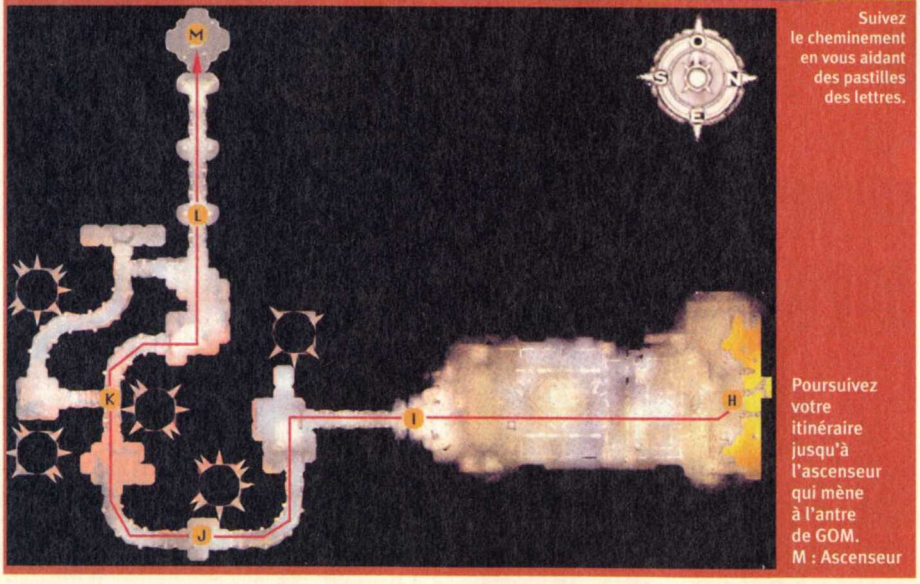
LA CHAMBRE DES ÉTOILES



A : Le Roi Konreid
B : Hein le marchand d'équipements
C : Actionner l'interrupteur pour affronter Swanny le gardien de prison
D : Sortie des salles de cachots
E : Interrupteur du pont
F : Entrée de la Chambre des étoiles
G : Portes verrouillées (faites pivoter les statues dans la Chambre des étoiles pour les ouvrir)
H : Sortie en direction de la falaise de feu

LA FALAISE DE FEU





Suivez le cheminement en vous aidant des pastilles des lettres.

Poursuivez votre itinéraire jusqu'à l'ascenseur qui mène à l'antre de GOM.
M : Ascenseur

CHAPITRE 9 : DUNGEON SIEGE

QUÊTE 22 : VAINCRE LES SECKS

Le roi Konreid vous donnera cette mission en même temps que la quête de la Chambre des étoiles. Votre objectif ultime consistera à retrouver et à éliminer le terrible GOM ! En terrassant cet ennemi, vous terminerez du même coup cette formidable aventure en mode Joueur unique.

Voici Gom ! L'ennemi à éliminer...

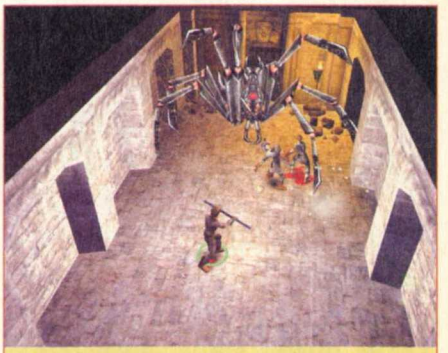
LES PRINCIPAUX BOSS ET SOUS-BOSS DE NIVEAU

En possédant un grand nombre de potions de santé et de mana, ainsi que les magies naturelle "Vent curatif" et de guerre "Ramener à la vie", votre équipe s'assure une victoire quasi certaine sur tous ses adversaires...

ARAIGNÉE GÉANTE

Santé : 480/480

Cette créature se trouve à la sortie de la tour de l'ouest. En combat rapproché, elle se servira de ses pattes acérées pour vous déchiqueter. Si vous l'attaquez à distance, elle utilisera son venin toxique afin de vous atteindre. Pour vous débarrasser d'elle, envoyez des combattants l'affronter en première ligne au corps à corps et laissez en retrait un mage qui se chargera d'utiliser la magie naturelle Mains curatives. Il pourra ainsi guérir rapidement les blessures de ses coéquipier(e)s. Le cas échéant, revitalisez votre énergie en utili-



Avec une bonne dose de potion ou un sort Mains curatives, vous n'aurez aucun mal à pulvériser cette araignée au corps à corps.

sant les potions de santé que vous avez dans votre inventaire. Par défaut, la touche de raccourci du clavier correspond à la lettre H.

FURIE

Santé : 4200/4200

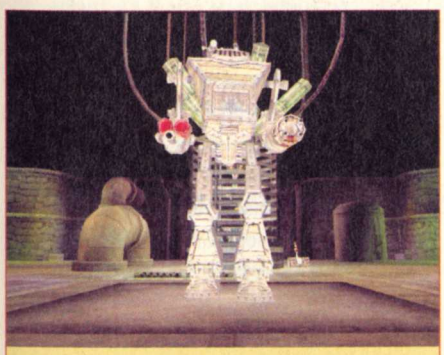
Vous trouverez cet ennemi dans la caverne qui précède la forteresse de Kroth. Au corps à corps, ce monstre se mettra à tourner comme une toupie pour vous blesser avec ses tentacules. Dès que cette créature vous apercevra, elle vous ciblera avec ses nombreux rayons meurtriers. Foncez sur elle pour l'attaquer en combat rapproché ! En restant en retrait, vos mages utiliseront le sort Vent curatif pour revitaliser l'ensemble de l'équipe. Sorciers et tireurs pourront, de leur côté, se servir respectivement du sort Lance mortelle et de l'arme Lance-flammes pour prêter main-forte à leurs coéquipiers.

Les rayons qui sortent de ses tentacules sont très dangereux !

ARMURE ROBOTISÉE DE GOBELIN

Santé : 3120/3120

Avant de pouvoir récupérer le bâton de Merik, vous allez affronter un robot mécanique piloté par un gobelin. Cet adversaire se servira d'une mitrailleuse, d'un lance-flammes, de décharges électriques, ou encore de canons pour vous attaquer. Envoyez vos combattants au corps à corps pour le terrasser. En retrait, laissez vos mages utiliser le sort naturel Vent curatif, tandis que vos sorciers pourront invoquer des monstres pour leur prêter main-forte.



Plus vous frapperez ce robot plus il perdra ses membres et, du coup, deviendra inoffensif.

Quant à votre archer, équipez-le d'une arme tranchante et allez pulvériser les 2 bobines de tesla qui sont dans la salle. Si besoin est, utilisez des potions de santé pour vous revitaliser.

CRESH LE NÉCROMANCIEN

Santé : 3200/3200

Cet adversaire vous bloquera le passage qui mène à la forteresse de Kroth. Il s'agit d'un Nécromancien qui se sert de sa magie pour ressusciter les morts. Autour de lui, une horde de cadavres d'archers et de guerriers lui serviront de protection. Envoyez des combattants l'attaquer au corps à corps sans vous soucier des autres ennemis qui vous ciblent : concentrez simplement votre énergie sur Cresh. Le reste de votre équipe demeurera à bonne distance pour envoyer ses projectiles sur ce Boss. La magie de guerre Nuage acide est assez efficace ! Pour soigner les blessures de vos coéquipiers au cours du combat, vos mages devront se servir de la magie naturelle Vent curatif. Si vous en avez en stock, vous pouvez également utiliser des potions de santé et régénérer votre énergie.
Lorsque cet adversaire sera hors d'état de nuire, occupez-vous des archers et des guerriers morts-vivants.

Après avoir éliminé Cresh, vous pourrez accéder à la forteresse de Kroth.

SCORCH LE VIEUX DRAGON

Santé : 20260/20260

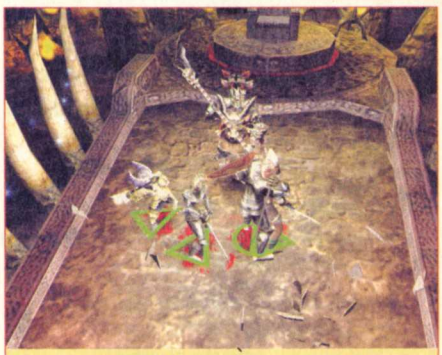
Scorch se trouve dans le gouffre du Dragon. Ses principales attaques se résument à créer un tremblement de terre lorsque vous combattez au corps à corps et à cracher du feu lorsque vous attaquez à distance. Pour venir à bout de cet ennemi, pulvérisez la première rangée de vases qui est sur votre chemin. Placez ensuite vos mages à cet endroit. De là où vous vous trouvez, le dragon ne pourra pas vous atteindre. Ensuite, envoyez votre archer décocher des flèches sur cette créature. Scorch se mettra alors à cracher du feu sur votre tireur. Utilisez le Vent curatif avec vos mages pour l'aider à reprendre de l'énergie, puis envoyez vos guerriers affronter le dragon au corps à corps. Vos sorciers pourront, quant à eux, ressusciter les morts avec la magie Ramener à la vie, ou se servir du sort Lance-mortelle sur ce Boss.

Si votre énergie vitale baisse trop rapidement, utilisez vos potions de santé en supplément de la magie Vent curatif.

GOM PREMIÈRE APPARENCE

Santé : 8710/8710

Voici le Boss final du jeu ! Rayon foudroyant ou nuage acide, tels seront les sorts que Gom utilisera contre vous. Vous n'aurez aucune difficulté à l'éliminer. Laissez simplement vos guerriers l'attaquer au corps à corps et régénérez l'énergie de vos coéquipiers à l'aide des pouvoirs curatifs de vos mages. Votre tireur d'élite se servira de son arc le plus puissant pour toucher le Boss à distance. Quant à vos sorciers, faites-leur utiliser la magie de guerre Fragments métalliques. Lorsque votre adversaire sera à terre, il vous dévoilera sa deuxième apparence.



Concentrez vos attaques au corps à corps.

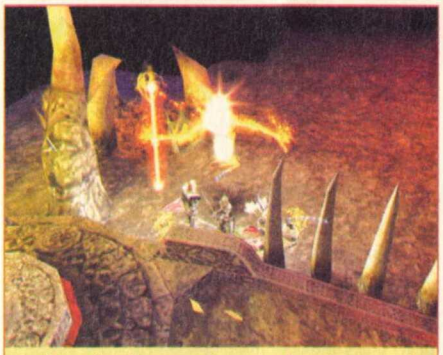
GOM DEUXIÈME ET TROISIÈME APPARENCES

Santé : 11800/11800

Sous sa deuxième forme, la magie de Gom ainsi que ses points de santé vont augmenter. Il se servira de boules de feu, d'invocation de créatures, de jets d'éclairs ou de flammes et de bien d'autres sorts pour essayer de vous terrasser. Suivez la même stratégie que précédemment et ne perdez pas de vue votre adversaire. Il se déplacera à plusieurs reprises pour échapper à vos coups. Ne vous souciez pas des ennemis aux alentours et concentrez-vous uniquement sur Gom. Potion de santé et de mana pourront être sollicitées le cas échéant. Dès que son niveau de santé est en dessous des

2 000 points, il se transforme une dernière fois pour utiliser de nouveaux pouvoirs. Continuez à l'attaquer sans relâche et il finira par succomber à vos coups mortels...

La deuxième forme de Gom est plus impressionnante !



Après avoir vaincu cet adversaire, la quête en mode Joueur unique sera close.

LES ÉQUIPEMENTS ET LES SORTS MAGIQUES

Voici une liste non exhaustive des équipements et sorts magiques que vous pourrez trouver ou acheter tout au long de votre aventure dans le Royaume d'Ehb. Attention : d'une partie à l'autre, les objets (armures, sorts, armes, boucliers...) peuvent apparaître aléatoirement.

ARMURES

Noms	Défense acquise	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Armure d'écailles ombrée brillante	72	12 pts de force	+7 pts en armure +15 pts de santé +26 pts de mana +1 pt au combat à distance
Armure de plaques de guerre glissante	334	44 pts de force	+1 pt au combat à distance
Armure de plaques de guerre du renard	334	44 pts de force	+37 pts de santé
Armure de plaques de guerre combative de refuge	334	44 pts de force	+1 pt en magie de guerre +15 pts de santé -12 pts de mana
Armure de plaques de guerre intacte	334	44 pts de force	Dégâts perforants réduits de 4%
Armure de plaques de guerre rude de renard	310	42 pts de force	+8 pts en armure +17 pts de santé
Armure de plaques rôdeur organique	197	22 pts de force	+1 pt en magie naturelle
Bliaud éventreur	6	13 pts d'intelligence	+1 pt au combat au corps à corps
Bottes de brigandine	14	24 pts de force	+1 pt en magie de guerre +1 pt en force
Bottes de cotte de mailles glissantes	27	36 pts de force	+2 pts au combat à distance
Bottes de cotte de mailles de conscience	27	36 pts de force	+1 pt en intelligence
Bottes de cotte de mailles de vivacité	23	32 pts de force	+1 pt en dextérité
Bottes de cotte de mailles rudes d'inversion	38	47 pts de force	+10 pts en armure 3% des dégâts retournés à l'ennemi
Bottes en cuir cloutées du renard	3	13 pts de forces	+12 pts de santé
Bottes en cuir de monstruosité	3	13 pts de forces	-1 pt en dextérité +1 pt en force
Bottes en cuir sévères	8	18 pts de force	Dégâts dus à la magie réduits de 5%
Cabasset en feutre du renard	2	Aucune	+12 pts de santé
Cape sévère de privilège	34	28 pts d'intelligence	Dommages dus à la magie réduits de 11% 1 pt de santé volé par coup +2 pts en force
Chapeau d'invocateur du hibou	8	Aucune	+17 pts de santé
Chapeau d'invocateur répugnant	8	Aucune	+8 pts en armure
Cotte de mailles de conscience	40	18 pts de force	+2 pts en intelligence

Noms	Défense acquise	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Cotte de mailles fine organique d'inversion	92	12 pts de force	+1 pt en magie naturelle 3% des dégâts retournés à l'ennemi
Cotte de mailles ignoble	167	20 pts de force	+20 pts en armure +5% de chances de parer une attaque au corps à corps
Cotte de mailles inédite	167	20 pts de force	+9 en armure +9 pts de santé +19 pts de mana +1 pt au combat au corps à corps
Cotte de mailles organique du renard	167	20 pts de force	+ 2 pts en magie naturelle + 17 pts de santé
Cuir de nuit brillant	44	Aucune	+7 pts en armure +15 pts de santé +26 pts de mana +1 pt au combat au corps à corps
Gant de mailles de conscience	28	41 pts de force	+1 pt en intelligence
Gant de mailles de hardiesse	23	36 pts de force	+1 pt en force
Gant de mailles du renard	23	36 pts de force	+42 pts de santé
Gant de mailles glissants	16	28 pts de force	+1 pt au combat à distance
Gant de mailles glissants du renard	20	32 pts de force	+1 pt au combat à distance +12 pts de santé
Gantelets pour harnois rudes	28	41 pts de force	+6 pts en armure
Gantelets pour harnois rudes du renard	30	43 pts de force	+8 pts en armure +17 pts de santé
Gants de cuir cloutés combatifs	6	16 pts de force	+ 1 pt en magie de guerre
Gants de cuir cloutés du renard	4	14 pts de forces	+21 pts en santé
Gants de cuir cloutés du renard	3	13 pts de forces	+17 pts en santé
Gants de cuir cloutés éventreurs de hardiesse	13	24 pts de force	+ 1 pt au combat au corps à corps +1 pt en force
Gants de cuir vengeurs	2		+ 5% de chances de parer une attaque +1 pt au combat à distance
Gants de mailles de privilège	28	41 pts de force	1 pt de santé volé par coup +2 pts en force
Gants de mailles du renard	16	28 pts de force	+12 pts de santé
Gants de mailles éventreurs du renard	20	32 pts de force	+1 pt au combat au corps à corps +12 pts de santé
Grand heaume combatif	35	39 pts de force	+1 pt en magie de guerre
Grand Heaume rude du renard	35	39 pts de force	+3 pts en armure +17 pts de santé
Habit de lin de renard	6	13 pts d'intelligence	+12 pts en santé
Heaume à cornes vengeur	40	49 pts de force	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance
Heaume à cornes organique	40	43 pts de force	+1 pt en magie naturelle
Heaume à fentes organique	35	39 pts de force	+1 pt en magie naturelle
Heaume à pointes rude de renard	37	41 pts de force	+6 pts en armure +17 pts de santé
Heaume à pointes rude de vivacité	37	41 pts de force	+10 pts en armure +1 pt en dextérité
Heaume de centaure rude	39	43 pts de force	+13 pts en armure
Heaume de chevalier du renard	24	30 pts de force	+7 pts de santé
Heaume de destructeur d'inversion	38	42 pts de force	3% des dégâts retournés à l'ennemi
Heaume de taureau rude du renard	44	47 pts de force	+8 pts en armure +17 pts de santé
Heaume du désert rude du renard	31	36 pts de force	+3 pts en armure +12 pts de santé

Noms	Défense acquise	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Heaume impérial secret d'influence	28	33 pts de force	+9 pts en armure +1 pt au combat au corps à corps +1 pt au combat à distance +13 pts de santé +1 pt de santé par coup +1 pt de mana volé par coup
Heaume poisson distinct	31	36 pts de force	+6 pts en armure Dégâts à distance réduits de 3% +15 pts de santé +20 pts de mana
Jambières d'acier distinctes	37	44 pts de force	+6 pts en armure Dégâts à distance réduits de 3% +15 pts de santé +20 pts de mana
Jambières pour harnois intactes	35	43 pts de force	Dégâts perforants réduits de 4%
Jambières douloureuses distinctes	24	32 pts de force	+6 pts en armure Dégâts à distance réduits de 3% +15 pts de santé +20 pts de mana
Jambières pour harnois combatives du renard	39	47 pts de force	+1 en magie de guerre +7 pts de santé
Manteau combatif du renard	57	Aucune	+1 pt en magie de guerre +12 pts de santé
Manteau combatif du renard	44	34 pts d'intelligence	+1 pt en magie de guerre +21 pts en points de santé
Manteau éventreur du renard	57	Aucune	+2 pts au combat au corps à corps +12 pts de santé
Manteau glissant du renard	57	Aucune	+1 pt au combat à distance +37 pts de santé
Manteau organique d'inversion	57	Aucune	+1 pt en magie naturelle 3% des dégâts retournés à l'ennemi
Manteau rude d'inversion	55	40 pts d'intelligence	+13 pts en armure 10% des dégâts retournés à l'ennemi
Manteau rude du renard	57	Aucune	+ 13 pts en armure +21 pts de santé
Manteau sévère du renard	48	37 pts d'intelligence	Dégâts de magie réduits de 15% +37 pts de santé
Manteau vengeur de refuge	57	Aucune	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 au combat au corps à corps +15 pts de santé -12 pts de mana
Pourpoint astral brillant	27	22 pts d'intelligence	+7 pts en armure +15 pts de santé +26 pts de mana +1 pt au combat à distance
Pourpoint éventreur du renard	87	58 pts d'intelligence	+1 pt au combat au corps à corps +12 pts de santé
Pourpoint irradiant méticuleux de prospérité	98	54 pts d'intelligence	+9 pts en armure +5% de chances de parer des attaques de magie +4% de chances de parer des attaques à distance +1 pt en dextérité +1 pt de mana volé par coup 3% des dégâts retournés à l'ennemi

Noms	Défense acquise	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Pourpoint irradiant méticuleux des saisons	87	51 pts d'intelligence	+9 en armure +5% de chances de parer des attaques de magie +4% de chances de parer des attaques à distance +8 pts de santé +1 pt de santé par coup +1 pt de mana par coup
Pourpoint rude de refuge	87	58 pts d'intelligence	+6 en armure +15 pts de santé - 12 pts de mana
Robe de vivacité	58	42 pts d'intelligence	+1 pt en dextérité
Robe éventreuse du renard	58	42 pts d'intelligence	+1 pt au combat au corps à corps +21 pts de santé
Robe sévère	74	51 pts d'intelligence	Dégâts dus à la magie réduits de 25%
Robe sévère du renard	58	42 pts d'intelligence	Dégâts dus à la magie réduits de 5% +12 pts de santé

ARMES

Noms	Vitesse d'attaque	Dégâts infligés	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Arbalète du punisseur splendide d'influence	Grande	159 à 211 Portée : 15 mètres	26 pts de force 49 pts de dextérité	+5 pts en armure +1 pt de magie de guerre +1 pt au combat au corps à corps +1 pt au combat à distance +13 pts de santé +1 pt de santé par coup +1 pt de mana volé par coup
Arbalète longue du renard	Grande	84 à 102 Portée : 15 mètres	18 pts de force 30 pts de dextérité	+17 pts de santé Arme à 2 mains
Arbalète longue glissante de conscience	Grande	122 à 150 Portée : 15 mètres	40 pts de dextérité	+2 pts au combat au corps à corps +1 pt en intelligence Arme à 2 mains
Arbalète longue vengeuse de conscience	Grande	104 à 128 Portée : 15 mètres	20 pts de force 35 pts de dextérité	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance +1 pt en intelligence Arme à 2 mains
Arbalète longue vengeuse de maladie	Grande	104 à 131 Portée : 15 mètres	20 pts de force 35 pts de dextérité	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance +3 pts au maximum de dégâts Arme à 2 mains
Arc de barbare prééminent	Faible	169 à 219 Portée : 12 mètres	26 pts de force 51 pts de dextérité	+2 pts au maximum de dégâts au corps à corps +1 pt en dextérité +1 pt en magie naturelle +1 pt au combat à distance Arme à 2 mains
Arc oppresseur	Normal	19 à 21 Portée : 10 mètres	13 pts de dextérité	+4% de chances d'infliger un coup perforant

Noms	Vitesse d'attaque	Dégâts infligés	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Arc renforcé court glissant de l'épervier	Normale	49 à 68 Portée : 10 mètres	14 pts de force	+1 pt au combat au corps à corps +3 pts au maximum de dégâts Arme à 2 mains
Arc renforcé long glissant de hâte	Faible	149 à 178 Portée : 13 mètres	20 pts de force 36 pts de dextérité	+2 pts au combat à distance +1 à 4 pts de dégâts perforants Arme à 2 mains
Arc renforcé long glissant de regain	Faible	148 à 174 Portée : 13 mètres	20 pts de force 36 pts de dextérité	+2 pts au combat à distance +53 pts de mana Arme à 2 mains
Arc renforcé long glissant des flocons de neige	Faible	154 à 183 Portée : 13 mètres	20 pts de force 36 pts de dextérité	+2 pts au combat à distance +3% de chances de geler et +6 à 9 pts de dégâts dus au froid Arme à 2 mains
Bâton de bois jeune	Faible	18 à 22	13 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps Arme à 2 mains
Bâton de Merik	Faible	85 à 130	28 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps +42 pts de santé +70 pts de mana +15 pts en armure Dégâts dus à la magie réduits de 6% +16 à 27 pts de dégâts +1 pt en magie naturelle +1 pt en magie de guerre Arme à 2 mains
Bâton du tigre splendide de promesse	Faible	60 à 74	23 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps +5 pts en armure +1 pt en magie de guerre +1 pt au combat à distance +11 pts de santé +1 pt de mana par coup +1% de chances d'infliger un coup perforant Arme à 2 mains
Bâton tordu	Faible	26 à 32	15 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps Arme à 2 mains
Bâton-hache légendaire des larmes	Faible	196 à 294	63 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps Dégâts à distance réduits de 3% +1 pt en magie naturelle +2 pts au combat au corps à corps +12 pts de santé +1 pt de santé par coup +2 pts de mana volés par coup Arme à 2 mains
Bâton-lame de terrain de conscience	Faible	126-190	45 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps Dégâts au corps à corps réduits de 10% -3 pts en combat à distance +1 pt en intelligence

Noms	Vitesse d'attaque	Dégâts infligés	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Bâton-lame éventreur de grelottement	Faible	70 à 105	28 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps +2 pts au combat au corps à corps +15% de chances de geler et +1 à 2 pts de dégâts dus au froid Arme à 2 mains
Bâton-lame éventreur du renard	Faible	126 à 190	45 pts de force	+10% de chances de parer une attaque au corps à corps +2 pts au combat au corps à corps + 42 pts de santé Arme à 2 mains
Bâton-lame vengeur de discorde	Faible	89 à 133	34 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps +5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance +2 à 6 pts de dégâts dus à la magie de guerre Arme à 2 mains
Coupe-Jarret distinct	Faible	42 à 54	18 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps +6 pts en armure Dégâts à distance réduits de 3% +15 pts de santé +20 pts de mana Arme à 2 mains
Coupe-Jarret merveilleux	Faible	102 à 130	34 pts de force	10% de chances de parer une attaque au corps à corps +17 pts en armure +48 pts de santé 3% des dégâts retournés à l'ennemi +1 pt en force Arme à 2 mains
Écarteleur secret de promesse	Faible	102 à 138	30 pts de force	+9 pts en armure +1 pt au combat au corps à corps +1 pt au combat à distance +11 pts de mana par coup +1% de chance d'infliger un coup perforant Arme à 2 mains
Épée en acier éventreuse de brûlure	Grande	93 à 139	35 pts de force	+2 pts au combat au corps à corps +3 à 5 pts de dégâts dus au feu
Épée en acier éventreuse épineuse	Grande	114 à 176	40 pts de force	+2 pts au combat au corps à corps +7 à 16 pts de dégâts perforants
Grande épée hardiesse	Faible	102 à 152	33 pts de force	+2 pts en force Arme à 2 mains
Hache d'assaut vengeuse de privilège	Faible	111 à 151	33 pts de force	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance +1 pt de santé volé par coup +2 pts en force Arme à 2 mains
Hache de bourreau distincte	Faible	81 à 99	24 pts de force	+6 pts en armure Dégâts à distance réduits de 3% +15 pts de santé +20 pts de mana Arme à 2 mains

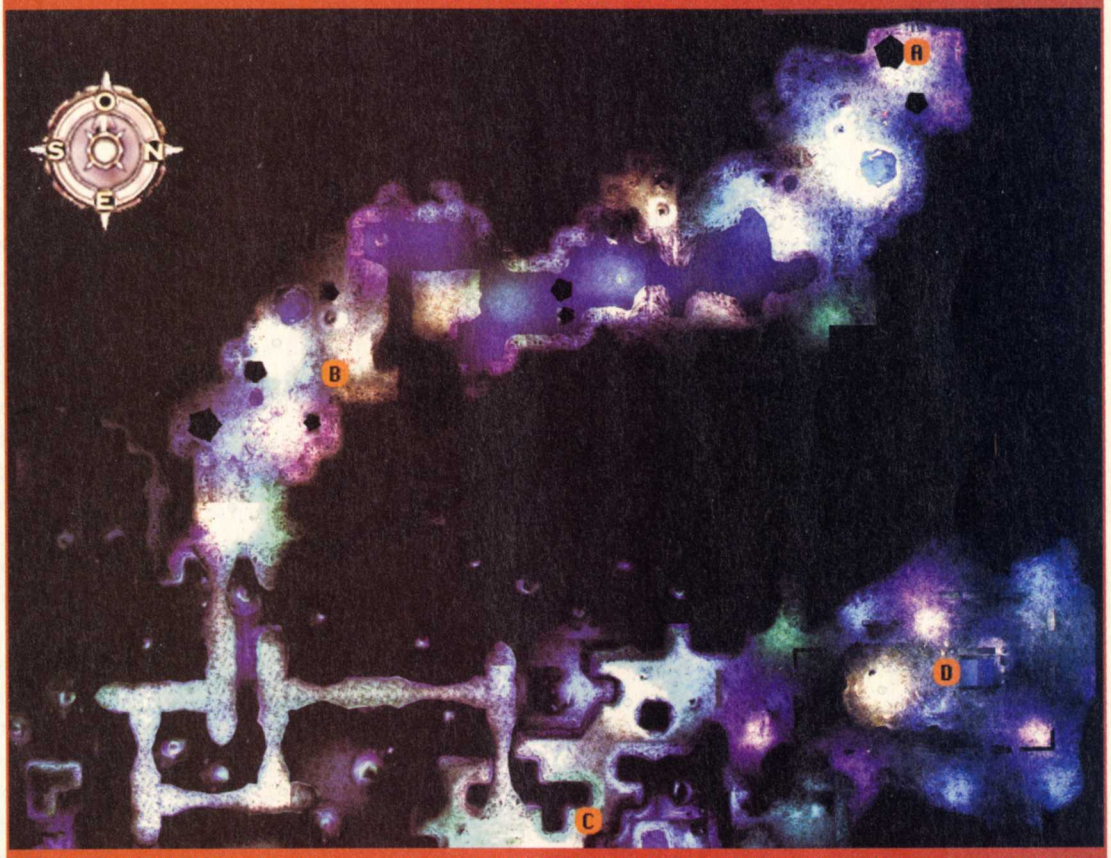
Noms	Vitesse d'attaque	Dégâts infligés	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Hache droite de terrain de hardiesse	Grande	91 à 111	33 pts de force	Dégâts au corps à corps réduits de 10% - 3 pts en combat à distance +2 pts en force
Hache droite éventreuse symptomatique	Grande	23 à 32	15 pts de force	+1 pt au combat au corps à corps +4 pts au minimum de dégâts
Lance destructrice inspirée d'effroi	Faible	114 à 170	40 pts d'intelligence	10% de chances de parer une attaque au corps à corps Dégâts au corps à corps réduits de 5% +1 pt en magie de guerre +1 pt en magie naturelle +1 pt de santé volé par coup +1 pt de mana par coup +1 pt en force Arme à 2 mains
Long arc recourbé glissant de regain	Faible	134 à 164 Portée : 13 mètres	19 pts de force 34 pts de dextérité	+2 pts au combat à distance +71 pts de mana Arme à 2 mains
Maillet de terrain de vivacité	Faible	146 à 178	39 pts de force	Dégâts au corps à corps réduits de 10% -3 pts en combat à distance +2 pts en dextérité Arme à 2 mains
Maillet de tromperie	Faible	124 à 152	34 pts de force	+2 pts de santé volés par coup
Maillet massacreur inspiré de prospérité	Faible	151 à 185	39 pts de force	Dégâts au corps à corps réduits de 5% +1 pt en magie de guerre +1 pt en magie naturelle +1 pt en dextérité +1 pt de mana volé par coup 3% des dégâts retournés à l'ennemi Arme à 2 mains
Maillet vengeur de regain	Faible	103 à 125	30 pts de force	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance +35 pts de mana Arme à 2 mains
Maillet vengeur épineux	Faible	153 à 194	39 pts de force	+5% de chances de parer une attaque à distance +1 pt au combat à distance +7 à 16 pts de dégâts perforants Arme à 2 mains
Massue éventreuse de monstruosité	Faible	136 à 166	37 pts de force	+2 pts au combat au corps à corps -1 pt en dextérité +1 pt en force
Massue obscure	Faible	164 à 200	43 pts de force	+10% de chances de parer une attaque au corps à corps +1 pt au combat au corps à corps Arme à 2 mains
Mort d'acier formidable	Grande	55 à 221	40 pts de force	+1 pt en magie naturelle +1 pt en intelligence +1 pt de mana volé par coup +3% de chances d'infliger un coup perforant
Sceptre masqué splendide de vérité	Grande	65 à 82	24 pts de force	+5 pts en armure +1 pt en magie de guerre +1 pt au combat au corps à corps +1 pt de santé par coup +1 à 4 pts de dégâts perforants 3% des dégâts retournés à l'ennemi

LA QUÊTE SECRÈTE

L'ŒIL DE FURIE

Dans le souterrain des Cavernes alpestres, vous allez trouver, dans une pièce cachée, un objet appelé **L'Œil de furie**. Gardez-le précieusement dans votre inventaire jusqu'à la fin du jeu. Celui-ci, associé à 2 autres objets, va vous permettre de découvrir un monde secret (avec de nombreuses poules qui possèdent beaucoup d'or et d'objets précieux) dans la partie Multijoueur. **Le couteau** que vous possédez au tout début du jeu fait partie des éléments du trio (ne le perdez pas). Pour le dernier objet, il s'agit d'un manuscrit (Le jugement de Gallus) qui se trouve dans les souterrains Ultréens. Pour l'obtenir, vous devrez effectuer d'abord la quête des 8 pierres en mode Multijoueur. Mais cela est une autre aventure...

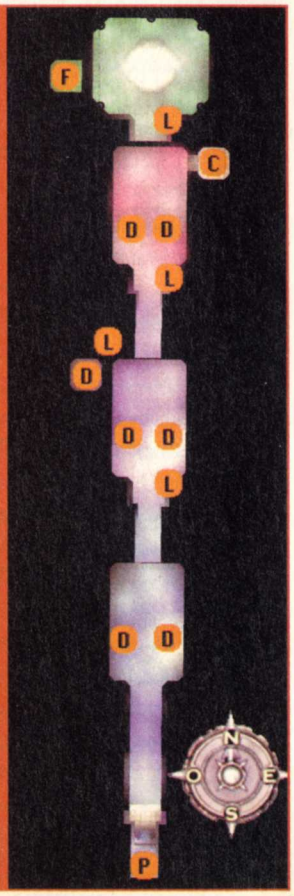
LA CAVERNE ALPESTRE



A : Sortie en direction de la Forêt noire
B : Pancartes (Forêt noire/Comptoir de Jeriah)
C : Intersection qui mène au souterrain
D : Escalier du souterrain

Voici à quoi ressemble l'Œil de furie.

LE SOUTERRAIN



P : Point de départ
D : Dalles
C : Salle des coffres & Levier
F : L'Œil de furie & Levier
L : Leviers

Le souterrain des Cavernes alpestres

Dans les Cavernes alpestres cristallines, si vous n'arrivez pas à trouver l'intersection qui mène au souterrain, suivez le cheminement suivant.
Lorsque vous serez à la sortie des Cavernes alpestres cristallines, repartez au sud-est jusqu'à la pancarte indiquant les directions Forêt noire et Comptoir de Jeriah. À partir de là, poursuivez votre route à l'est et franchissez un pont de pierre. Continuez d'avancer par le seul chemin possible et traversez le long pont au nord. Dirigez-vous ensuite à l'est et, après avoir passé un autre pont, partez tout de suite vers l'intersection au nord. En poursuivant votre progression dans cette direction, vous finirez par trouver l'escalier qui mène au souterrain.

BOUCLIERS

Noms	Défense	Force, Dextérité ou Intelligence Requise	Bonus & Contraintes
Bouclier à sangle brillant	18	20 pts de force	5% de chances de parer une attaque au corps à corps 5% de chances de parer une attaque à distance +7 pts en armure +15 pts de santé +26 pts de mana +1 pt au combat à distance
Bouclier chauffant de monstruosité	21	22 pts de force	20% de chances de parer une attaque au corps à corps 10% de chances de parer une attaque à distance -1 pt en dextérité +1 pt en force
Bouclier chauffant rude de refuge	15	18 pts de force	20% de chances de parer une attaque au corps à corps 10% de chances de parer une attaque à distance +8 pts en armure +15 pts de santé +12 pts de mana
Bouclier chauffant rude de vivacité	21	22 pts de force	20% de chances de parer une attaque au corps à corps 10% de chances de parer une attaque à distance + 13 pts en armure +1 pt en dextérité
Bouclier en bois massif	16	18 pts en force	20% de chances de parer une attaque au corps à corps 10% de chances de parer une attaque à distance Dégâts à distance réduits de 3%
Bouclier en bois rude du renard	20	21 pts de force	20% de chances de parer une attaque au corps à corps 10% de chances de parer une attaque à distance +13 pts en armure +21 pts de santé
Grand pavois de croissance	56	42 pts de force	35% de chances de parer une attaque au corps à corps 35% de chances de parer une attaque à distance +1 pt en intelligence
Grand pavois du renard	49	38 pts de force	35% de chances de parer une attaque au corps à corps 35% de chances de parer une attaque à distance +37 pts de santé
Grand pavois rude de refuge	56	42 pts de force	35% de chances de parer une attaque au corps à corps 35% de chances de parer une attaque à distance +8 pts en armure +15 pts de santé -12 pts de mana
Grand pavois rude de vivacité	56	42 pts de force	35% de chances de parer une attaque au corps à corps 35% de chances de parer une attaque à distance +6 pts en armure +1 pt en dextérité
Targe en bois combative du renard	31	27 pts de force	10% de chances de parer une attaque au corps à corps 2% de chances de parer une attaque à distance +1 pt en magie de guerre +12 pts de santé
Targe en métal massive de refuge	27	25 pts de force	10% de chances de parer une attaque au corps à corps 5% de chances de parer une attaque à distance Dégâts à distance réduits de 3% +15 pts de santé 12 pts de mana

ANNEAUX & AMULETTES

Noms	Bonus
Amulette combative	+1 pt en magie de guerre
Amulette de conscience	+1 pt en intelligence
Amulette de grâce	+35 pts de mana
Amulette de monstruosité	-1 pt en dextérité
	+1 pt en force
Amulette de rajeunissement	+71 pts de mana
Amulette de refuge	+15 pts de santé
	-12 pts de mana
Amulette de renouveau	+29 pts de mana
Amulette de repos	+20 pts de mana
Amulette de solidarité	+2 pts en force
Amulette de senteur d'or	+2 pts en dextérité
Amulette enforced	+8 pts en armure
Anneau brillant	+7 pts en armure
	+15 pts de santé
	+26 pts de mana
	+1 pt au combat à distance
Anneau combatif	+1 pt en magie de guerre
Anneau de concentration	+5% de chances de toucher l'ennemi avec une arme de corps à corps
Anneau de conscience	+1 pt en intelligence
Anneau de grâce	+35 pts de mana
Anneau de Lloyd	+3 pts en armure
Anneau de regain	+12 pts de mana
Anneau du putois	+12 pts de santé
Anneau éventreur	+1 pt au combat au corps à corps
Anneau glissant	+1 pt au combat au corps à corps
Anneau impitoyable	+10 pts en armure
Anneau obligatoire	+8 pts en armure
Anneau organique	+1 pt en magie naturelle
Anneau rude	+3 pts en armure
Anneau soutenu	+13 pts en armure

LES LIVRES MAGIQUES

Noms	Intelligence requise	Bonus
Livre de sort cruel	44	Dommages dus à la magie réduits de 11%
Livre de sorts de récupération	44	+101 pts de mana
Livre de sorts de regain	12	+12 pts de mana
Livre de sorts de repos	12	+20 pts de mana
Livre de sorts de vivacité	20	+1 pt en dextérité
Livre de sorts du loup	44	+89 pts de santé
Livre de sorts du putois	12	+12 pts de santé
Livre de sorts de grâce	20	+35 pts de mana
Livre de sorts de perspicacité	44	+2 pts en intelligence
Livre de sorts du chien	20	+21 pts de santé
Livre de sorts du hibou	12	+17 pts de santé
Livre de sorts du sanglier	20	+42 pts de santé
Livre de sorts persévérant	16	+5% de chances de parer des attaques de magie
Livre de sorts sévère	16	Dégâts dus à la magie réduits de 5%

MAGIE DE GUERRE

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Affaiblir	Fait pourrir les muscles de l'ennemi. Coût minimum en mana : 2 à 129	7	-
Anneau de feu	Un anneau de feu encercle le lanceur de sorts, brûlant tout ennemi à proximité. Coût minimum en mana : 415	26	2
Armure d'esprit	Enveloppe la cible d'une aura spectrale flottante, ajoutant 25 en armure. Coût minimum en mana : 132	12	-
Armure de feu	Ajoute 14 en armure et renvoie une sphère de feu sur l'ennemi qui l'a lancée. Coût minimum en mana : 504	63	-
Bouclier de flammes	Provoque un manteau de flammes protecteur autour du lanceur de sorts, ajoutant 13 en armure et brûlant les attaquants. Coût minimum en mana : 266	32	-
Boule de feu	Jette une boule de feu gigantesque qui explose au moment de l'impact. Coût minimum en mana : 20	20	10
Brûler le corps	Fait éclater le corps de l'ennemi avec une flamme fulgurante. Coût minimum en mana : 2	1	-
Convoque un archer spectral	Convoque une créature pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 811	57	-
Convoque un squelette de Chien Krug	Convoque une créature pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 805	61	-
Convoquer Mucosa	Convoque un monstre pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 271	16	-
Convoquer Skick	Convoque un monstre pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 492	28	-
Convoquer squelette	Convoque un squelette pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 164	10	-
Convoquer un Arachnide à lances	Convoque un monstre pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 734	48	-
Convoquer un Spectre	Convoque un monstre pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 809	53	-
Convoquer un ténébreux	Convoque un monstre pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 713	21	-
Convoquer un troll des bois	Convoque un troll des bois pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 509	33	-
Convoquer un zombie	Convoque une créature pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 615	43	-

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Convoquer une gargouille de jade	Convoque une gargouille de jade pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 83	5	-
Crâne de feu	Convoque crâne de feu qui se jette sur la cible. Coût minimum en mana : 12	16	11
Enfer	Un jet de flammes intenses jaillit devant le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 196	54	3
Faire exploser un corps	Fait exploser la chair d'un cadavre, entraînant des commotions chez tous les ennemis à proximité. Coût minimum en mana : 33	20	-
Flamme	Une langue de feu brûle les ennemis proches. Coût minimum en mana : 30	8	2
Fragments métalliques	Projette des fragments métalliques tranchants sur la cible. Coût minimum en mana : 33	36	12
Guérison au cours du combat	Insuffle des pts de santé à un membre du groupe. Coût minimum en mana : 33	10	-
Incantation de mana	Accélère la récupération de mana au détriment de la santé. Coût minimum en mana : 9	9	-
Lames de feu	Conjure les lames de feu et les jette sur la cible. Coût minimum en mana : 42	52	10
Lance mortelle	Convoque une lance magique puissante qui s'arque vers la cible. Coût minimum en mana : 24	7	8
Malédiction	L'ennemi est frappé d'une malédiction diminuant ses compétences au combat et sa récupération. Coût minimum en mana : 2 à 660	26	-
Mur de feu	Fait surgir un mur de feu ardent devant le lanceur de sorts, brûlant tous les ennemis qui tentent de le franchir. Coût minimum en mana : 237	32	10
Nuage acide	Entoure la cible d'un nuage acide, blessant l'ennemi se trouvant sur son passage. Coût minimum en mana : 25	12	12
Pluie de feu	Provoque une pluie de feu qui brûle les ennemis à chaque attaque. Coût minimum en mana : 412	48	14
Poudre explosive	Déclenche une charge électrique magique et la lance violemment sur la cible. Coût minimum en mana : 8	3	12
Puissance d'ogre	Stimule le pouvoir de la cible en lui ajoutant 1 pt en force. Coût minimum en mana : 246	34	-
Rafale de sphères de feu	Envoie des coups de feu se dispersant à partir de la main du lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 7	4	11

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Rage	Ajoute 1 pt au minimum de dégâts au corps à corps et 1 pt au maximum de dégâts au corps à corps au détriment de la santé. Coût minimum en mana : 10	3	-
Ramener à la vie	Ressuscite un membre du groupe. Coût minimum en mana : 32 à 85	5	-
Réanimation de Sharg	Élève le corps d'un membre du groupe et lui donne de la santé. Coût minimum en mana : 32 à 733	45	-
Reflux de la douleur	30% des dégâts subis sont retournés à l'attaquant. Coût minimum en mana : 251	38	-
Souffle de mort	Des coups mortels pulvérisent l'ennemi en une boule de feu explosive. Coût minimum en mana : 118	24	-
Sphère de feu	Jette une boule de feu sur la cible. Coût minimum en mana : 4	Aucun	10
Transmutation de corps	Permet au lanceur d'extirper la mana du corps du mort. Coût minimum en mana : 3	44	-
Triple coup	Permet à la glace d'attaquer 3 ennemis en même temps à chaque coup. Coût minimum en mana : 499	22	-
Vol de vie	Prend 41 pts de santé à l'ennemi pour le transmettre au lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 83	2	6

MAGIE NATURELLE

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Ambivalence	Bloque l'ennemi sur place. Coût minimum en mana : 300	55	20
Armure de choc	Enveloppe la cible d'un voile d'électricité, ajoutant 11 pts en armure et provoquant des dégâts sur tous les attaquants. Coût minimum en mana : 156	34	-
Armure froide	Enveloppe la cible d'une couche de givre protecteur, ajoutant 12 pts en armure et blessant les attaquants qui risquent de geler. Coût minimum en mana : 351	50	-
Armure magique	Entoure la cible d'une sphère d'énergie magique ajoutant 2 pts en armure. Coût minimum en mana : 7	3	-
Canal de mana	Transfère lentement la mana du lanceur de sorts à la cible. Coût minimum en mana : 28	12	-
Charme	Oblige l'ennemi à protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 2 à 707	29	10

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Convertir	Transforme pour une durée temporaire un magicien naturel en magicien de guerre du même niveau. Coût minimum en mana : 330	45	-
Convoquer de l'aide	Convoque un compagnon chargé de récupérer le trésor de guerre. Coût minimum en mana : 100	21	-
Convoquer Furok	Convoque un Furok pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 344	22	-
Convoquer un géant des cavernes	Convoque un géant des cavernes pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 464	30	-
Convoquer un Grémal tueur	Convoque un Grémal tueur pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 111	7	-
Convoquer un Klaw des bois	Convoque une créature pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 895	35	-
Convoquer un loup noir	Convoque un loup noir pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 573	40	-
Convoquer un monstre couvert d'épines	Convoque un monstre pour protéger le lanceur de sorts. Coût mana : 685	48	-
Convoquer un sanglier des enfers	Convoque une créature pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 899	39	-
Convoquer un scorpion	Convoque une créature pour protéger le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 539	15	-
Coup parfait	Augmente les chancess de la cible de toucher au combat au corps à corps de 5%. Coût minimum en mana : 246	44	-
Décharge électrique	Envoie une petite décharge électrique sur la cible. Coût minimum en mana : 2	Aucun	8
Décharge électrique dansante	Projette des petits globes d'électricité qui fondent sur la cible et anéantissent l'ennemi qu'ils touchent.	6	11
Douleur partagée	Retourne 50% de dommages à l'attaquant. Coût minimum en mana : 351	50	-
Éclair	Provoque une explosion accompagnée d'un éclair près de l'ennemi et endommage la cible. Coût minimum en mana : 7	3	6
Éclair foudroyant	Déclenche un éclair massif sur la cible. Coût minimum en mana : 30	36	10
Éclat de glace	Lance un éclat de glace coupant sur la cible. Coût minimum en mana : 6	12	12

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Équilibre de mana	Crée une résonance magique, ce qui permet à tous les membres du groupe de partager équitablement la mana. Coût minimum en mana : 497	46	-
Étincelles	Projette 2 petits globes d'électricité qui fondent sur l'ennemi et le suivent. Coût minimum en mana : 13	4	11
Fontaine spirituelle	Augmente l'intelligence de tout le groupe de 1 pt. Coût minimum en mana : 252	38	-
Foudre	Envoie des éclairs perforants qui coupent la cible. Coût minimum en mana : 26	20	10
Furie de glace	Déchiquette la cible en projetant rapidement des éclats de glace. Coût minimum en mana : 51	54	12
Gaz acide	Entoure la cible d'un petit nuage d'acide, blessant l'ennemi se trouvant sur son passage. Coût minimum en mana : 5	1	9
Grande guérison	Rend jusqu'à 432 points de santé à un membre du groupe. Coût minimum en mana : 1 à 100	32	-
Immobiliser la créature	Enracine l'ennemi sur place. Coût minimum en mana : 2 à 596	11	12
Incantation de mana	Accélère la récupération de mana au détriment de la santé. Coût minimum en mana : 22	9	-
Inspiration	Renforce les capacités de lancement de sorts de la cible. Augmente l'intelligence de 3 pts, la magie naturelle de 1 pt et la magie de guerre de 1 pt. Coût minimum en mana : 792	45	-
Invincibilité	Rend la cible quasiment inattaquable. Coût minimum en mana : 798	46	-
Mains curatifs	Rend jusqu'à 37 points de santé à un membre du groupe. Coût minimum en mana : 1 à 14	Aucun	-
Mutant	Force un ennemi isolé à fuir le lanceur de sorts. Coût minimum en mana : 2 à 214	5	-
Nourriture	Soigne tout le groupe de 37 points de santé par seconde. Coût minimum en mana : 343	46	-
Onde de choc	Enveloppe la cible d'une vague d'énergie déformante qui endommage les ennemis proches. Coût minimum en mana : 56	42	9
Peau de pierre	Entoure le groupe d'une aura d'énergie magique, ajoutant 12 pts en armure. Coût minimum en mana : 193	28	-

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA COMMUNEAUTÉ DE L'ANNEAU™
EN VHS & DVD, LE 7 AOÛT

Avec MCM, GAGNEZ
• 10 puzzles
• 30 T-Shirts
• 5 figurines
• 15 livres Collector
• 10 press-book

MAIS AUSSI
• 50 DVD,
• 50 VHS,
• 15 trilogies du livre

mcm
www.mcm.net

© Le Seigneur des Anneaux, les personnages, les noms, les lieux, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises Ltd, sous licence New Line Productions, Inc. Tous droits réservés © 2001 New Line Productions, Inc.

Jouez sur le
3615 CINELIVE
et gagnez également
• un lecteur DVD de salon + 5 films

Photo non contractuelle

METROPOLITAN FILMEXPORT

Ravensburger

Concours organisé du 1er juillet au 31 août 2002
3615 : 0,34 €/mn - Cyber Press Publishing

...MAGIE NATURELLE

Noms des sorts	Effet & Coût en mana	Niveau Requis	Portée
Pestilence	Provoque un nuage de fléaux sur la zone ciblée endommageant les ennemis qui s'y trouvent. Coût minimum en mana : 78	42	13
Pluie d'étincelles	Libère des petits globes d'électricité qui fondent sur l'ennemi et le suivent. Coût minimum en mana : 37	30	12
Poing chargé	Augmente le maximum de dégâts au corps à corps du lanceur de sorts de 2 pts. Coût minimum en mana : 11	1	-
Poing de fer	Augmente la force d'un membre du groupe de 1 point. Coût minimum en mana : 62	8	-
Précision	Augmente la dextérité d'un membre du groupe de 2 points. Coût minimum en mana : 66	14	-
Régénération	Entoure la cible d'une aura naturelle, accélérant sa récupération de santé. Coût minimum en mana : 154	18	-
Renvoyer les créatures convoquées	Fait disparaître du plan réel une créature convoquée. Coût minimum en mana : 2 à 1917	58	-
Ressusciter	Accorde le pouvoir de ressusciter les morts. Coût minimum en mana : 21 à 85	4	-
S'approcher	Trompe l'ennemi pour attaquer le membre ciblé du groupe. Des monstres plus forts peuvent être immunisés contre cette épreuve. Coût minimum en mana : 150	41	-
Sang & Fer	Augmente la force du groupe de 1 point. Coût minimum en mana : 398	46	-
Surveillance	Trouble la vision de l'ennemi et provoque des attaques à distance moins précises. Coût minimum en mana : 2 à 1431	22	10
Tir ancré	Augmente les chances de la cible de toucher au combat à distance de 16%. Coût minimum en mana : 179		20 -
Transmuter	Transforme les objets sur le sol en or, non sans perte de valeur. Coût minimum en mana : 3	1	-
Trébuche	Diminue la chance de l'ennemi de toucher au corps à corps. Coût minimum en mana : 2 à 1151	40	-

DUNGEON SIEGE

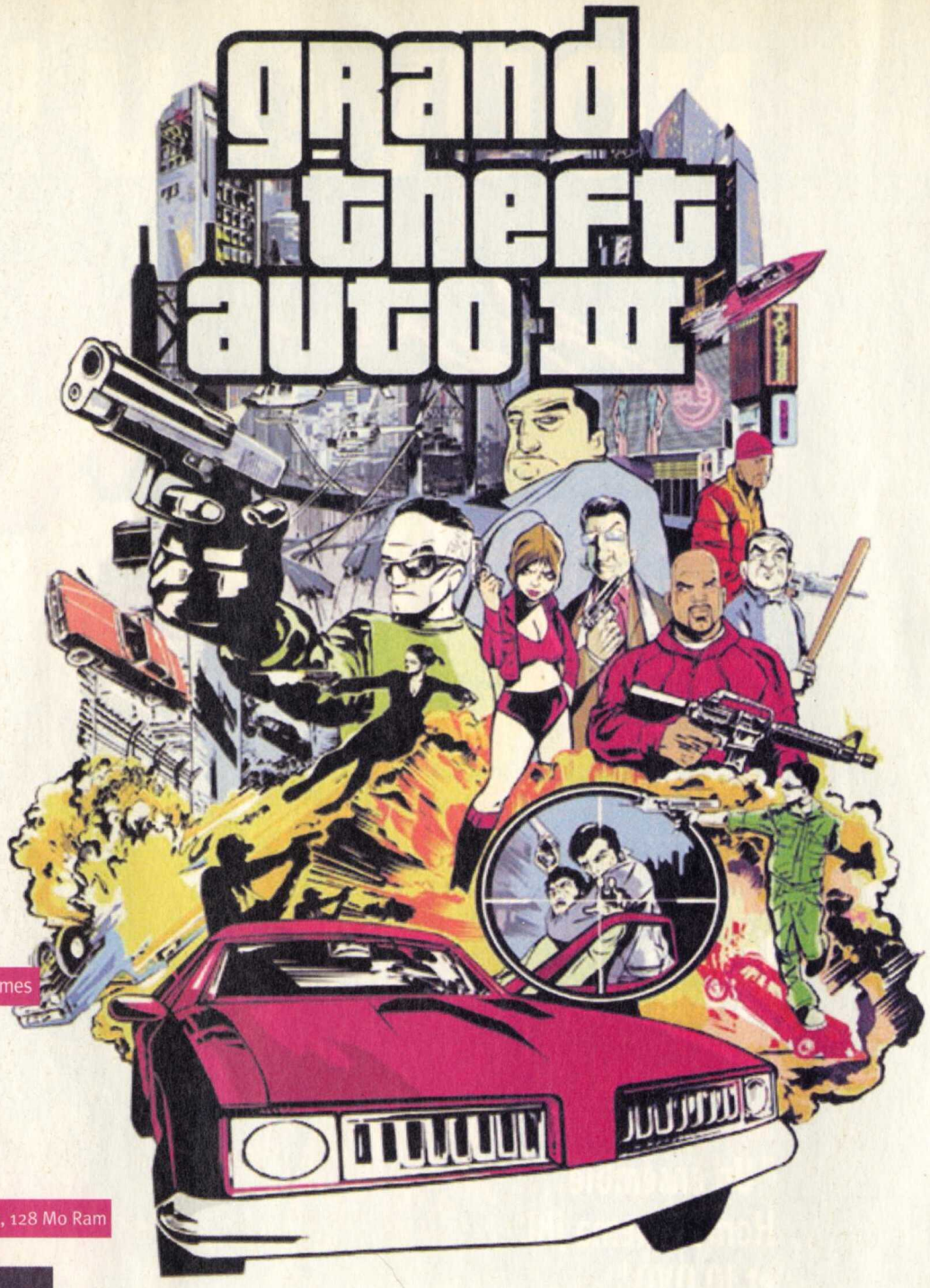
NOUVEAU !

+ DUNE

VO / VF
Le film complet
en DVD

7,50 €
seulement

grand theft auto III



Éditeur : Take Two

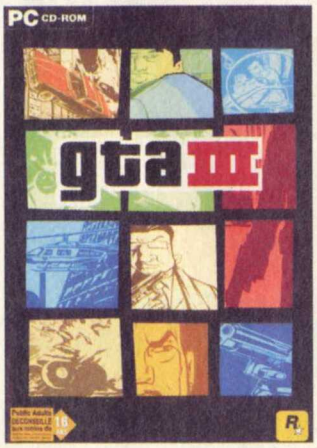
Développeur : Rockstar Games

Texte : Français

Voix : Anglaises

Sortie : Fin mai

Config. mini : PIII 800 MHz, 128 Mo Ram



Voilà un jeu qui a fait couler beaucoup d'encre lors de sa sortie, il y a quelques années, et cette troisième version ne dérogera pas à la règle. Il est clair que certaines associations de familles vont partir en guerre contre ce nouvel opus. Jeu amoral, certes, mais jeu tout court ! Ne nous trompons pas de cible, la haine est dans la rue, pas dans un jeu qui reste, par essence, une distraction. Ce GTA 3 est un excellent soft, où l'on prend plaisir à se prendre pour un mafieux, comme dans la saga des "Parrain" de Coppola. Et, à l'époque, ces films n'ont pas créé de vocations pour la Cosa Nostra. Pour en revenir au jeu, vous trouverez, dans cette solution de GTA 3, tout ce qu'il faut savoir : véhicules cachés, les 73 missions normales et toutes les missions secondaires ! On regrettera juste qu'un mode Multijoueur n'ait pas été intégré, car cela aurait donné lieu à de belles empoignades !

Manu (evillalaba@loisir.net)

Les 73 missions

Voici décrites toutes les missions qui seront comptabilisées sur la ligne "missions réussies". Il y en a d'autres qui ne sont pas comptabilisées dans cette ligne, mais elles seront nécessaires pour compléter votre pourcentage dans le jeu.

Missions se déroulant à Portland

Mission 01 : Donne-moi Liberty

Cette première mission est des plus basiques. Après votre évasion, grimpez dans l'auto qui vous fera face **(01)** et traversez le pont. Votre collègue 8-Ball vous demandera de le conduire à la planque, qui va devenir votre planque ! Regardez le radar en bas à gauche de votre écran pour la dégoter. Plus tard, elle sera représentée par une maison

violette sur la carte. Garez-vous au centre du rond bleu **(02)** et vous en apprendrez un peu plus sur cette planque. Dans ce lieu, vous pourrez cacher une voiture dans le garage, ou bien sauvegarder en allant vous reposer dans la pièce de droite. Cela aura pour effet d'avancer le temps. Une fois que vous aurez changé d'habits, sortez de la voiture pour prendre la batte de base-ball sur le sol, puis reprenez le volant du véhicule. Rendez-vous ensuite dans la boîte de Luigi, le Sex Club Seven, en vous garant au niveau du rond bleu **(03)**. Regardez votre radar pour en connaître l'emplacement (il faudra que cela devienne une habitude). Il ne vous reste plus qu'à admirer la cinématique qui vous conduira à votre première mission.

Les missions de Luigi

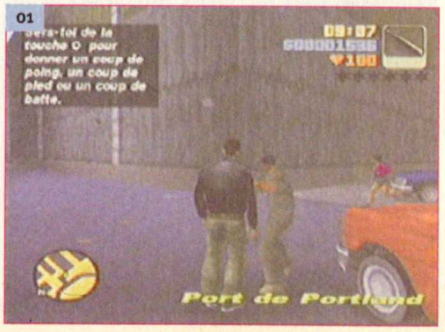
Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Luigi. Je vous rappelle que, pour activer ces missions, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé à l'entrée de la boîte de Luigi, le Sex Club Seven. Notez aussi que la boîte de Luigi sera représentée par un L sur la carte.

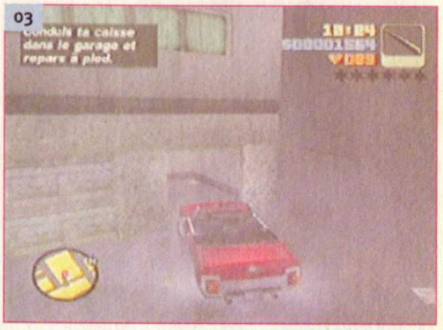
Mission 01 : Les filles de Luigi (1 500 $)

Rendez-vous à l'hôpital, non loin de là, pour allez chercher Misty **(01)**. Arrêtez-vous à sa hauteur et elle grimpera dans votre caisse. Il ne vous restera plus qu'à la conduire chez Luigi pour terminer la mission.

Mission 02 : Pas de Spank pour la pépée (4 000 $)

Commencez par ramasser la batte de l'autre côté de la rue, puis grimpez dans une bagnole. Rendez-vous au port et, une fois à l'extérieur des entrepôts, allez mettre la pâtée au type surmonté d'une flèche bleue **(01)**. Ce dernier mis hors d'état de nuire, grimpez dans sa caisse et amenez-la à l'atelier de peinture Pay'n Spray, représenté par une bombe de peinture sur la carte **(02)**. Entrez-la dans la pièce pour qu'elle soit repeinte (cette fois ce sera gratuit, pas les autres), et conduisez-la dans le garage de Luigi, non loin de l'hôpital. Il faudra garer la caisse dans un box avant d'en descendre **(03)**. Une fois hors du box, et quand le volet métallique se sera refermé, vous toucherez votre aumône !





Mission 03 : La mystérieuse Misty (1 000 $)

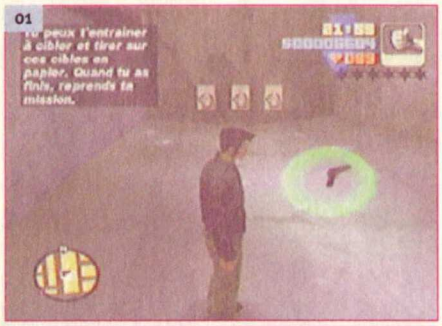
Prenez votre caisse et allez chercher Misty dans l'espèce de jardin public **(01)**. Enfin, avant de la prendre à bord, placez votre voiture sur le rond bleu et klaxonnez. Elle daignera alors grimper dans votre véhicule. Conduisez-la ensuite, sans la brus-

quer, chez Joey **(02)**. Vous aura alors accès à un nouveau patron potentiel. Son garage sur la carte apparaîtra sous la forme d'un J.

Mission 04 : Maquereau en boîte (4 000 $)

Rendez-vous derrière le magasin Ammu-Nation, représenté par un pistolet sur la carte, et ramassez l'arme dans l'arrière-cour **(01)**. Remontez dans la voiture et allez poursuivre la caisse des Diablos. Rentrez-lui dedans **(02)** : les deux gangsters en sortiront et vous tireront dessus. Vous pouvez alors soit descendre de votre bolide, et les abattre avec votre pistolet, soit les écraser avec votre voiture. Une fois les deux bandits transformés en viande froide, allez rechercher de la vie près de l'hôpital en attrapant les capsules de vie si, bien sûr, vous en avez besoin. Notez, au passage, que vous récupérerez sur le cadavre de l'un des méchants un magnifique fusil à pompe et un Uzi !

01



02

Mission 05 : Le bal à balles (de 2 000 à 4 000 $)

Vous disposez de 5 minutes pour mener à bien cette mission. Commencez par prendre une voiture à quatre-portes, pouvant transporter trois personnes, et allez dans la ville prendre les prostituées de Luigi à bord **(01)**. Vous pouvez aussi, juste avant, aller dégoter un bus. Là, pas besoin de faire un aller-retour ! Les filles seront représentées par des points verts sur la carte. Donc, le plein de la voiture fait, allez conduire ces dames au bal de la

01

02

police, en rose sur la carte **(02)**. Plus vous amènerez de filles au bal, plus vous aurez d'argent ! Lors de cette mission, ne tuez aucune des filles ou vous aurez loupé le job...

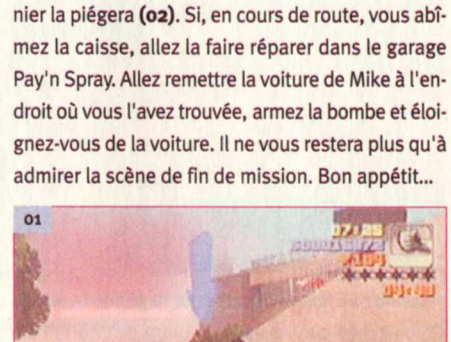
Les missions de Joey

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Joey. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée du garage de Joey. Notez aussi que le garage de Joey sera représenté par un J sur la carte.

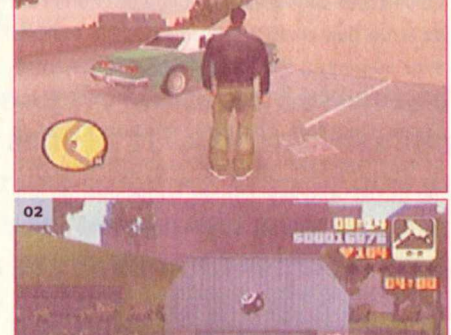
Mission 01 : Le dernier repas de Mike "Babines" (10 000 $)

Rendez-vous chez Joey entre 5 heures et 21 heures. Joey vous demandera de dessouder Mike. Pour ce faire, allez au restaurant où il dîne, et tirez sa bagnole **(01)**. Ensuite, allez la porter chez 8-Ball (représenté par une boule de billard sur la carte). Ce dernier la piégera **(02)**. Si, en cours de route, vous abîmez la caisse, allez la faire réparer dans le garage Pay'n Spray. Allez remettre la voiture de Mike à l'endroit où vous l'avez trouvée, armez la bombe et éloignez-vous de la voiture. Il ne vous restera plus qu'à admirer la scène de fin de mission. Bon appétit...

01



02



Mission 02 : Au revoir Lee ! (10 000 $)

Allez chercher une arme dans l'arrière-cour de la boutique d'armes Ammu-Nation. Partez ensuite

01

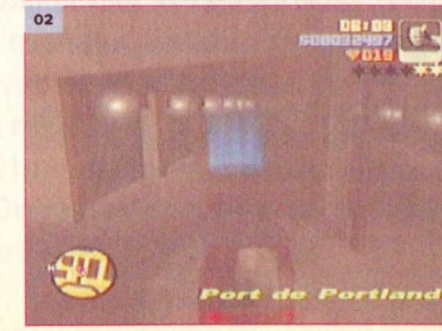
dans Chinatown et liquidez Lee qui est en train de servir des nouilles dans son stand **(01)**. Le seul hic vient du fait que, dès que vous mettrez les pieds non loin du stand, la garde rapprochée de Lee vous prendra en chasse ! Il faudra être bon avec une pétoire car ça va plomber dans tous les sens ! L'astuce, ici, consiste à regarder la zone où est placé notre ami Lee. Sur l'une des trois entrées de l'allée, vous verrez une voiture garée. Bougez-la de place. Ainsi, quand vous poursuivrez Lee, il ne pourra sauter dedans et s'enfuir !

Mission 03 : Haut les mains ! (20 000 $)

Commencez par prendre un véhicule assez résistant, genre Patriot. Foncez vers le point sur la carte, qui est en fait un camion de transport de fonds. Il va falloir maintenant lui rentrer dedans **(01)**, de manière à remplir complètement la barre de dégâts de votre écran. Cette barre à son maximum, les gardes du camion prendront leurs jambes à leur cou et partiront aussi sec. Vous n'aurez plus qu'à grimper dans le véhicule et à le convoyer dans un garage du port **(02)**. Une fois le camion dans son abri, sortez du garage à pied et la mission sera terminée. Vous recevrez alors un petit message indiquant qu'El Burro veut vous parler. Ce sera un nouveau patron. Ne vous rendez pas tout de suite à la cabine téléphonique symbolisant le point de contact avec le vaurien, mais continuez vos missions avec Joey.

01

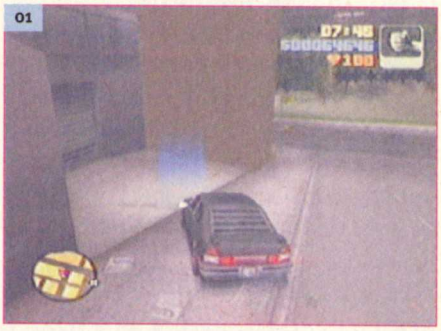
02



Mission 04 : Le chauffeur de Monsieur (3 000 $)
Ici, vous allez jouer au chauffeur. Commencez par amener le mafieux à la laverie automatique **(01)**. Son affaire réglée, sortez vite le bandit de là, car ses petites histoires ont mal tourné ! Donc, conduisez la brute hors du traquenard jusqu'au prochain point sur la carte **(02)**. Mission terminée. Attention, toutefois, à ne pas vous faire attraper par les flics avant de lâcher Toni. Notez aussi que vous aurez un nouveau patron à servir plus tard, Toni, représenté par un T sur la carte ! Vous recevrez aussi un message indiquant que l'Uzi est disponible à Ammu-Nation !

Mission 05 : Transport de marchandises avariées (10 000 $)
Allez chercher la voiture contenant le mort près du restaurant **(01)**. Au moment où vous en prendrez le contrôle, les frères Forelli vous prendront en grippe ! Faites vite et allez au broyeur près du garage d'8-Ball **(02)**, en évitant de vous faire percuter trop de fois, et votre mission sera une réussite ! Attention toutefois, car les frères Forelli sont des as du volant...

Mission 06 : L'évasion (30 000 $)
Essayez de récupérer la voiture nommée Mafia pour cette mission. Elle est rapide et très maniable. Ensuite, allez chercher les potes de Joey. Pour cela, rendez-vous au point sur la carte et placez-vous dans le rond bleu avant de klaxonner **(01)**. Les vauriens à bord, partez pour la banque et attendez que les lascars fassent leur braquage ! Il va falloir semer tous les flics que vous aurez aux trousses avant de vous rendre, de nouveau, à la planque des mafieux. Pour plus de facilité, rendez-vous au garage Pay'n Spray et vous n'aurez plus de problème avec la maréchaussée ! Votre voiture toute neuve et propre les bernera. Bravo, vous avez terminé la dernière mission de Joey !



Les missions de Toni

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Toni. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée du restaurant de Toni. Notez aussi que le restaurant sera représenté par un T sur la carte.

Mission 01 : Linge sale (20 000 $)
Rendez-vous chez 8-Ball au nord de la carte et récupérez les grenades devant son garage **(01)**. Prenez maintenant une voiture résistante, genre Patriot, et allez détruire les trois camions de la laverie **(02)** !

Si vous arrivez à bloquer l'un de ces camions, lancez une grenade dessus de manière à le détruire d'un coup. Vous pouvez aussi mettre la vue montrant un côté de votre véhicule et tirer avec votre Uzi à travers la portière sur le camions des Triades. Après une vingtaine de balles, le camion explosera.

Mission 02 : La livraison (10 000 $)
Commencez par vous rendre à Ammu-Nation. Là, achetez un Uzi et partez pour le lieu de rendez-vous pour récupérer la mallette pleine d'oseille. Garez-vous juste à côté de la mallette et attrapez-la **(01)**. À partir de ce moment, deux choix s'offrent à vous. Soit vous descendez les gars de la triade avec votre Uzi, soit vous les écrasez avec votre voiture. Quoi qu'il en soit, liquidez tous les gars en vert sur le radar, plus le dernier dans le camion de livraison, et allez remettre la tune à Toni.

Mission 03 : La rencontre (15 000 $)
Allez chez Joey pour prendre possession d'un véritable palace roulant **(01)**. Partez ensuite chercher Luigi dans son club, en n'omettant pas de klaxonner pour qu'il en sorte **(02)**, puis vous irez chercher Toni chez lui **(03)**. Utilisez toujours le klaxon pour qu'il daigne se montrer. Maintenant, il va falloir échapper au camion de la triade lancé à vos trousses **(04)**, et vous rendre au point de rendez-vous. Pour l'atteindre (c'est l'intérieur d'un garage de la résidence), vous devrez défoncer le bar-

rage que la triade aura placé devant l'entrée de la maison de Salvatore, le parrain de la pègre italienne **(05)**. La fin de cette mission vous permettra de connaître un énième patron, Salvatore, gravé d'un S sur la carte.

Mission 04 : Le triangle des Triades (30 000 $)

Notez que, pour que cette mission apparaisse, il faut que la réunion entre les mafieux soit terminée. Pour cela, faites la première mission de Salvatore et vous pourrez continuer avec Toni. Donc, commencez par trouver une caisse et embarquez à bord avec les deux gardes du corps. Maintenant, allez faire la peau aux porte-flingues de la Triade (les flèches bleues) **(01)**, symbolisée par les points verts sur la carte ! N'hésitez pas à les écraser ! Pour le dernier gros bonnet de la Triade, qui est planqué dans la conserverie de poissons, il faudra prendre un camion de la conserverie (parmi ceux avec un poisson dessiné sur la carrosserie), pour pouvoir entrer dans l'ultime lieu de la Triade **(02)**.

Mission 05 : La huitième plaie (30 000 $)

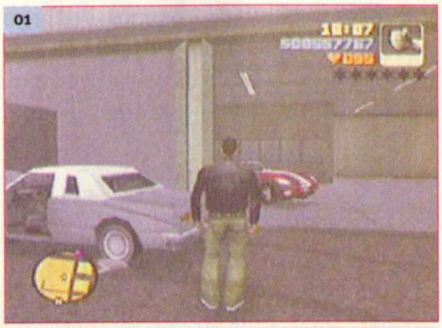
Partez d'abord chercher la benne à ordures chez 8-Ball **(01)**. Il va falloir l'amener dans la conserverie, sans trop la brusquer. Si, par malheur, vous veniez à remplir la barre de dégâts à l'écran, un grand boom se ferait entendre. Donc, une fois dans la conserverie **(02)**, placez la benne entre les citernes de gaz **(03)**, amorcez la bombe et barrez-vous. L'explosion détruira la conserverie. Vous venez de faire la dernière mission pour Toni.

Les missions d'El Burro des Diablos

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez El Burro. Je vous rappelle que, pour activer ces missions, il faut entrer dans le rond bleu placé devant les téléphones publics du square. Notez aussi que ce lieu de rendez-vous sera représenté par un téléphone sur la carte.

Mission 01 : Tourisme (10 000 $)

Dans un premier temps, allez chercher une voiture rapide. La Mafia est un bon choix, ainsi que la Diablo. Bien sûr, vous pouvez avoir plus puissant. Il suffit d'aller dans le garage à côté de 8-Ball et de récupérer la Banshee **(01)** ! Ensuite, partez pour le lieu de rendez-vous et placez-vous au feu rouge, sur le rond bleu **(02)**. Il va falloir maintenant passer à travers plusieurs check points indiqués en rose fluo sur la carte, avant tout le monde. Ces



check points seront représentés par de grands ronds bleus sur la route **(03)**. Réussissez à être premier de cette course et les 10 000 dollars seront à vous !

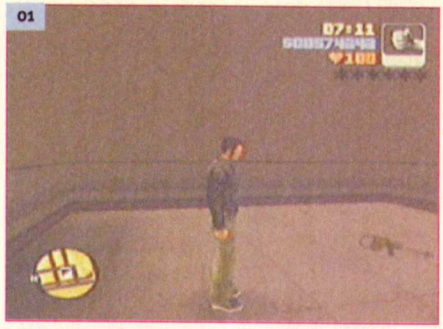
Mission 02 : De la glace, t'es refroidi ! (6 000 $)

Allez, dans un premier temps, chercher la manette piégée **(01)**. Ensuite, partez prendre possession de la camionnette de glace vers le port **(02)**, puis garez-la à Atlantic Quays **(03)**. Maintenant, activez la clochette (klaxonnez), puis sortez et planquez-vous dans un coin. Attendez que les bandits viennent autour de la camionnette pour activer la

bombe, grâce à la télécommande.

Mission 03 : Jugé par le feu (10 000 $)

Attention : mission grillade ! Allez chercher le lance-flammes dans une cour d'immeuble de Chinatown **(01)**, et vous disposerez de 2 minutes 30 secondes pour griller 25 gars de la triade **(02)** ! Pour cela, met-



tez-vous au centre du carrefour, non loin du lance-flammes, et tournez sur vous-même. Plusieurs membres de la Triade (en combinaison bleue) apparaîtront alors aléatoirement dans les rues. Commencez le carnage, en évitant de brûler trop de civils, sinon la police viendra vous rappeler à l'ordre !

Mission 04 : Star du X (20 000 $)

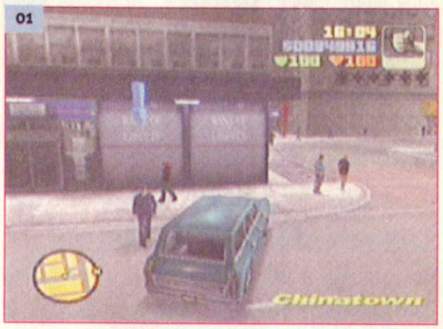
Grimpez dans la camionnette, juste à droite du square **(01)**, et commencez votre collecte de magazines pour adultes, tombés sur la route **(02)**. Ils n'apparaîtront pas sur le radar, aussi gardez les yeux ouverts ! Au tout début de la mission, vous disposerez de 25 secondes. C'est court, me direz-vous ! Rassurez-vous, toutefois, car chaque magazine ramassé inscrira une seconde supplémentaire au compteur. Arrivé au bout du parcours, dans les entrepôts du port, mettez une raclée au gars en imper, puis retournez dans votre camionnette. Allez la garer dans la cour près du XXXMags, dans Red Lights District.

Les missions de Marty Chonks

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Marty. Je vous rappelle que, pour activer ces missions, il faudra vous rendre devant la cabine téléphonique placée dans l'angle et à gauche de l'entrée de l'usine de pâtée pour chiens **(01)**, à partir de 9 h 10 le matin. Notez aussi, qu'à la différence des autres personnages du jeu, Marty n'apparaîtra pas sur la carte.

Mission 01: L'escroc (1 000 $)

Commencez par entrer dans l'usine de pâtée pour chiens, et prenez la voiture de Marty. Allez chercher le banquier **(01)** et ramenez-le à l'usine de Marty. Dirigez-vous vers la casse auto pour faire compacter la voiture, et ainsi faire disparaître toutes les preuves. N'allez surtout pas détruire la voiture avant d'atteindre la casse, sinon la mission échoue !



Mission 02 : Les braqueurs (3 000 $)

Comme précédemment, prenez la voiture dans la cour de l'usine, et allez chercher les deux bandits, en vert sur le radar **(01)**. Emmenez-les à l'usine, puis allez repeindre la voiture chez Pay'n Spray. Pour finir, rapportez la caisse à l'usine.

Mission 03 : La femme (2 000 $)

On ne change pas une équipe qui gagne ! Allez prendre la voiture dans la cour de l'usine et partez chercher la femme de Marty chez la manucure **(01)**. Ramenez-la à l'usine. Hum... ce sont nos gentils toutous qui vont se régaler ! Ensuite, allez mettre la voiture à l'eau, genre... "placez-la dans une pente et poussez-la".

Mission 04 : Son amant (4 000 $)

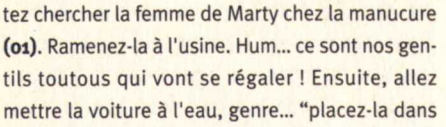
Allez, c'est reparti dans la joie ! Empruntez la voiture dans la cour de l'usine, puis allez chercher l'amant de la femme de Marty **(01)** ! Ramenez-le ensuite à l'usine, et là... surprise ! Quoi qu'il en soit, vous toucherez votre argent une fois l'amant déposé.

Les missions de RC Toys

Voici toutes les missions que vous pourrez faire dans la camionnette de RC Toys. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans la camionnette bleue, peinte en noir sur ses flancs, et située dans différents lieux de Portland, pour déclencher les missions du père RC.

Mission 01 : Massacre de la Mafia
(1 000 $ par voiture)

Pour la première mission, la camionnette sera placée dans la contre-allée qui descend **(01)**, en face



de chez Toni. Comme dans un certain film avec Clint Eastwood, vous devrez diriger des voitures télécommandées bourrées d'explosifs et vous en servir pour faire sauter autant de voitures de la Mafia que vous le pourrez (bouton d'action par défaut) **(02)**. Notez que vous n'aurez que deux minutes pour assouvir votre penchant meurtrier.

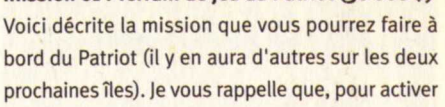
Mission 02 : Destruction du Diablo
(1 000 $ par voiture)

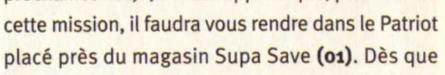
Pour la seconde mission, la camionnette sera placée dans la cour de l'immeuble **(01)**, à côté de la gare El-Train. Là aussi, vous devrez diriger des voitures télécommandées bourrées d'explosifs, et vous en servir pour faire sauter autant de voitures des Diablos que vous le pourrez **(02)**. Comme précédemment, vous n'aurez que 2 minutes pour détruire un maximum de caisses.

Les missions de 4x4

Mission 01 : Terrain de jeu du Patriot (30 000 $)

Voici décrite la mission que vous pourrez faire à bord du Patriot (il y en aura d'autres sur les deux prochaines îles). Je vous rappelle que, pour activer cette mission, il faudra vous rendre dans le Patriot placé près du magasin Supa Save **(01)**. Dès que vous grimperez à bord du Patriot, une vidéo vous montrera quelques points de passage bleus qui apparaîtront un peu partout sur la plage de Portland (plage et falaise). Il n'y a pas d'ordre spécial ici pour passer à travers les 15 check points (20 secondes en plus à votre chrono pour chaque check point passé). Le chemin le plus court que j'ai trouvé consiste à passer à travers les 3 check points placés non loin de l'escalier, en haut de la falaise, au tout début de la plage **(02)**, puis de traverser le suivant au début de la plage, de remonter cette dernière, de





traverser le suivant en haut de la falaise **(03)**, puis de partir vers le prochain sur la plage. Ensuite, montez la grande pente en direction de la maison de Salvatore en traversant un autre check point **(04)**. Faites maintenant le tour de la maison de Salvatore pour trouver deux nouveaux check points : un tout au bout de la falaise formant une pointe **(05)**, et un autre juste sur un balcon naturel formé à gauche de la maison de Salvatore **(06)** (quand vous faites face à sa résidence). Maintenant, descendez la falaise en commençant par traverser le premier check point non loin de la seconde voiture **(07)** et, après plusieurs check points, vous vous retrouverez de nouveau sur la plage, mais cette fois-ci de l'autre côté de l'arche de pierre formée par la falaise. Il ne vous restera plus alors qu'à traverser les deux derniers points de passage !

Les missions de Salvatore

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Salvatore. Je vous rappelle que, pour activer ces missions, il faut vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée de la maison de Salvatore. Notez aussi que la maison de Salvatore sera représentée par un S sur la carte.

Mission 01 : Le chaperon (10 000 $)

Amenez Maria sur la promenade au bord de la mer pour qu'elle prenne livraison de "Bonbons" auprès d'un de ses amis "vendeur" **(01)**. Ensuite, rendez-

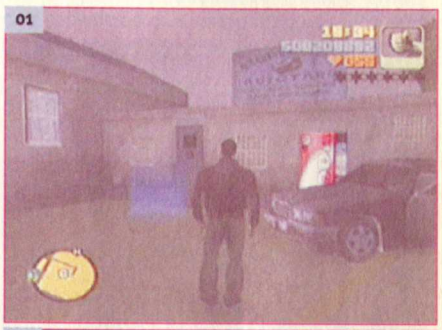
vous à la fiesta organisée dans les entrepôts de l'est **(02)**. Garez-vous devant l'entrée. Au bout d'un moment, les stups feront leur entrée ! Là, faites fissa : allez dans le garage Pay'n Spray pour faire diminuer votre taux de recherche et ramener, à Salvatore, sa fille ! Garez maintenant la Strech dans le garage.

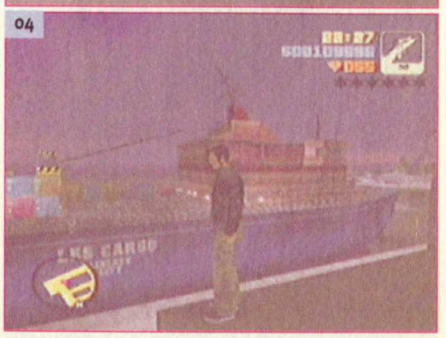
Mission 02 : La fille du Moghol (15 000 $)

Prenez une des voitures de la Mafia devant les garages de la propriété et allez vous garer devant l'entrée de la boîte de Luigi. Vous verrez la "balance" sortir et prendre un Taxi **(01)**. Suivez-le à distance sans trop l'approcher **(02)**. Si la jauge de votre écran se remplit, c'est que l'indic vous aura repéré et ce sera fichu. Donc, suivez le taxi de loin et il ira se garer dans les docks. Suivra une cinématique. Après, descendez de votre voiture et allez mettre une peignée à la "balance". Traduction : tuez-le...

Mission 03 : La bombe, actes 1 et 2 (150 000 $)

Allez voir 8-Ball puis allez vous placer dans le rond bleu pour lui parler **(01)**. Il vous demandera 100 000 $. Si vous avez fait toutes les missions, vous les aurez engrangés sans problème. Si vous ne les avez pas, allez faire d'autres affaires pour avoir cette somme. Cet argent en poche, allez de nouveau parler à 8-Ball. Il vous remettra un fusil à lunette et vous accompagnera **(02)**. Allez sur le port et, une fois dans le rond bleu, 8-Ball descendra de la voiture **(03)**. Grimpez maintenant par l'escalier sur le côté et allez vous placer sur le toit faisant face au bateau **(04)**. Avec votre fusil à lunette, il va falloir dégommer les truands sur le pont ainsi que sur la rampe d'accès, de manière à ce que 8-Ball puisse grimper à bord ! La bonne tactique consiste à tuer d'abord les deux bandits en bas de la passerelle, puis de flinguer les autres sur le pont

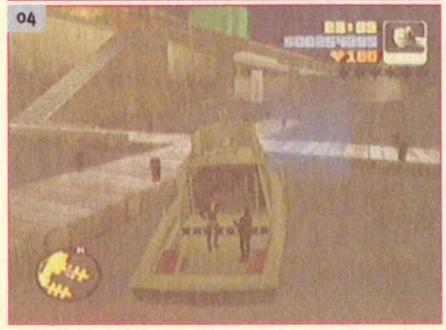




du navire en commençant de gauche à droite. Quand vous verrez des bidons rouges sur le pont, tirez dedans : il exploseront, entraînant dans la mort quelques malfrats ! Cette partie est particulièrement difficile, donc ne vous étonnez pas si vous devez la recommencer. Dans ce cas, retournez dans le rond bleu chez 8-Ball pour relancer la partie !

Mission 04 : Dernières volontés (20 000 $)

Rendez-vous près de la boîte de Luigi. Non loin de là, dans une cour intérieure de plusieurs immeubles, vous trouverez la voiture recherchée **(01)**. Un message sur votre pager vous indiquera qu'elle est piégée. N'y montez pas, mais partez pour les docks, vers le nouveau point apparu sur le radar. Pour atteindre ce point, prenez le petit tunnel à droite de la route qui descend **(02)**. Une fois au centre du rond bleu, une vidéo se déclenchera. Vous vous retrouverez aux commandes d'un magnifique bateau **(03)** ! Pilotez-le jusqu'à l'embarcadère de l'île de Staunton **(04)**. Par la même occasion, vous pourrez servir un nouveau patron, membre des Yakusa, Asuka (un A sur la carte). Vous pourrez voir, sur la carte de l'île, un nouvel emplacement pour sauvegarder (votre nouvelle planque), une nouvelle armurerie et un nouvel atelier de peinture !



MISSIONS SUR L'ÎLE DE STAUNTON

Les missions d'Asuka

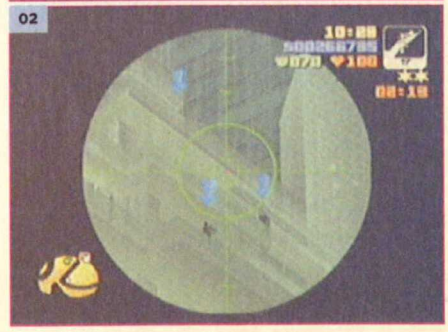
Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Asuka. Je vous rappelle que, pour activer ces missions, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée de la maison d'Asuka. Notez aussi que la maison d'Asuka sera représentée par un A sur la carte.

Mission 01 : Sayonara Salvatore (25 000 $)

Commencez par prendre possession de la voiture Yakusa **(01)**. Elle sera toujours présente à la sortie de la maison d'Asuka. Allez ensuite emprunter le pont à l'est de l'île pour atteindre Portland **(02)**. Allez maintenant vous placer non loin de chez Luigi. Vous verrez, au bout d'un moment, une cinématique montrant Salvatore sortant du club. Là, vous devrez soit poursuivre la voiture de Salvatore, et la détruire, soit lui tirer dessus. Quoi qu'il en soit, il faudra le tuer. Le bon truc, ici, consiste à entrer dans la cour intérieure du club et de monter par les escaliers, de faire le tour du toit de manière à vous retrouver à droite de la porte, en hauteur **(03)**. Ensuite, attendez patiemment que Salvatore sorte par la porte (l'heure de sa sortie vous sera donnée par Asuka) et vous pourrez le tuer d'une balle avec le fusil à lunette **(04)** ! Vous recevrez, en retournant dans votre nouvelle planque, un message sur votre pager d'un énième patron mafieux qui voudra s'allouer vos services. Le point de contact apparaîtra sur la carte sous la forme d'un téléphone, un peu comme celui d'El Burro.

Mission 02 : Sous surveillance (15 000 $)

Vous disposerez de 6 minutes 30 secondes pour réussir cette mission. Les quatre gars à dessouder son assez bien cachés dans la ville, et souvent haut perchés. Donc, avant d'entamer la mission chez Ammu-Nation, allez acheter un fusil de snipe et partez en chasse dans l'île pour abattre nos amis **(01)**. Les ennemis seront aussi cachés dans une camionnette et sur la façade d'un immeuble **(02)** ! Pour les gars de l'immeuble, grimpez par l'escalier du bâtiment Kenji Casino pour arriver sur le toit, non loin de l'hélicoptère, pour avoir un bon angle de tir. D'ailleurs, vous aurez pu voir, au début de la mission, Kenji, le frère d'Asuka, vous proposer du travail. Son nom apparaîtra par un K sur la carte.



Mission 03 : Purge de paparazzi (10 000 $)
Dès le début de la mission, vous pourrez voir des paparazzi sur un bateau, près du port où vous avez accosté **(01)**. Allez donc récupérer le bateau de la police **(02)** au niveau du port, puis partez tirer le bateau des paparazzi avec le vôtre **(03)** jusqu'à ce que la barre de dégâts de l'écran soit remplie. Les vilains photographes iront alors nourrir les poissons...

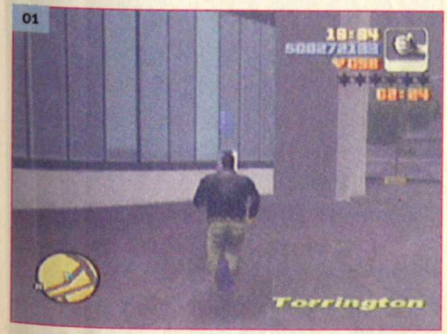
01

02

03

Mission 04 : Jour de paye (11 000 $)
Vous disposerez de 3 minutes 30 secondes pour mener à bien cette mission. Il faudra, comme dans un film à succès, vous rendre rapidement de cabine téléphonique en cabine téléphonique (4 en tout) **(01)**, de manière à joindre l'homme de LCPD **(02)**. D'ailleurs, vous aurez un nouveau patron à contacter, Ray Machowski, marqué d'un R sur la carte.

01



02

Mission 05 : Tanner, l'agent double (20 000 $)
Dans un premier temps, allez tout au nord de l'île, dans l'entrepôt de Phil Cassidy. Vous verrez un camion de l'armée derrière des grilles. Contournez le baraquement par la droite, où est garé le camion, et prenez le contrôle du camion **(01)**. Sortez en passant les grilles qui s'ouvriront, cette fois, et allez au point de contact. Vous verrez Tanner grimper dans une voiture. Pour ceux qui ne le connaissent pas, Tanner est le flic héros de Driver 1 et 2 ! Prenez-le en chasse et détruisez sa caisse **(02)**. Le hic, dans cette mission, c'est qu'à peine vous toucherez la voiture du gus qu'une armada de flics vous tomberont sur le dos ! D'où l'utilité du camion qui sera nettement plus performant qu'une voiture pour déblayer la route. Quand la voiture est près de l'eau, faites-la basculer par-dessus la rambarde en la serrant contre cette dernière. Vous pouvez aussi essayer de la retourner et d'écraser Taner ! Cette mission terminée, vous en aurez fini avec Asuka. Allez donc voir son frère.

01

02

Les missions de Kenji

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Kenji. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée du casino de Kenji. Notez aussi que le casino de Kenji sera représenté par un K sur la carte.

Mission 01 : La grande évasion (30 000 $)
Pour cette mission, allez voler une voiture de police. Cela fait, allez au magasin de 8-Ball sur cette île et piégez la voiture **(01)**. Allez au commissariat, en entrant par la cour intérieure **(02)**. Pour cela, prenez le passage inférieur qui la contourne, ou bien l'entrée principale du grand boulevard, en front de mer. Armez la bombe et tirez-vous ! Une brèche sera alors créée dans le mur. Allez chercher le Yakusa à l'intérieur **(03)** et empruntez une voiture de flic. Maintenant, empruntez le chemin de droite pour sortir de la cour et ramassez l'icône de police pour faire baisser votre indice de recherche à deux étoiles. Partez pour le lieu de rendez-vous, l'atelier Pay'n Spray qui est juste à côté de la "boutique" de 8-Ball, dans une voiture banalisée **(04)**. Traduction : pas dans une voiture de police ! La voiture refaite à neuf, dirigez-vous tranquillement vers le dernier point sur la carte, le Dojo des Yakusa.

01

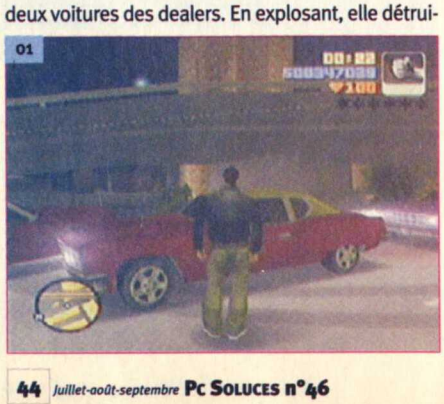
02

03

04

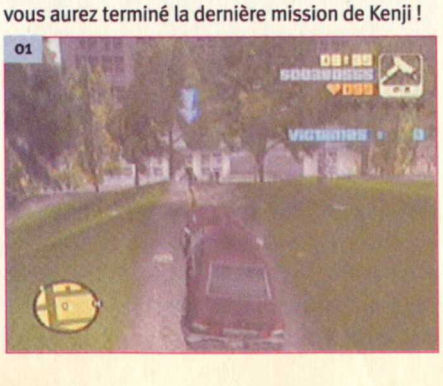
Mission 02 : Grand Theft Auto (25 000 $)
Il va falloir voler trois voitures dans cette mission. Elles sont, comme toujours, marquées d'un point sur la carte. Elles seront marquées par un carré rose sombre **(01)**, et le garage où les livrer (entre Pay'n Spray et 8-Ball), par un carré rose clair **(02)**. Voilà, vous savez tout. Au fait, vous disposez de 6 minutes et les voitures ne devront pas avoir une seule égratignure ! Dans le cas contraire, réparez-les dans le garage Pay'n Spray avant de les livrer. Cela fait, vous devrez repartir à pied. Ne cherchez pas sur la route un nouvelle voiture, car vous disposerez d'un monospace, en bas de la rampe d'accès, dans un grand garage. Notez qu'il sera toujours présent.

Mission 03 : Négociation (25 000 $)
Remontez le grand boulevard qui longe la mer vers le nord pour trouver une voiture Yardie (vers Newport) **(01)**. Ces voitures sont bordeaux, avec une capote de couleur crème. Une fois à bord, partez prendre votre contact au nord de la carte **(02)**. Cela fait, il ne vous reste plus qu'a rejoindre l'hôpital, lieu de la rencontre. Klaxonnez un coup et, dès que les Colombiens sortiront de leur caisse, il faudra les tuer et détruire leur voiture ! Pour cela, commencez par écraser les bandits, puis ramassez la mallette sur le sol. Ensuite, foncez avec votre voiture sur les deux autres et, quand elle sera en feu, placez-la entre les deux voitures des dealers. En explosant, elle détruira leur bagnole. Ramenez la mallette à Kenji (dans le parking du casino) et l'affaire sera dans le sac !



Mission 04 : Shima (10 000 $)
Commencez par récupérer les deux mallettes dispersées dans la ville **(01)**, puis rendez-vous au troisième contact. Vous tomberez sur un patron furieux de s'être fait dévaliser. Il remettra en doute la compétence des Yakusa à le protéger ! Il va falloir laver cet affront en allant mettre une raclée au gang responsable. Le seul hic, c'est qu'il faudra retourner à Portland. Donc, traversez le pont et allez dans le parc, non loin de Pay'n Spray, pour écraser la bande de voyous **(02)**. Ramassez la dernière mallette et allez la remettre, ainsi que les précédentes, à Kenji.

Mission 05 : Les rivières pourpres (10 000 $)
Vous devez abattre/écraser (rayez la mention inutile) huit dealers dans l'île de Staunton **(01)**. Cela fait, vous aurez terminé la dernière mission de Kenji !



Les missions de Ray Machowski

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Ray. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée des toilettes du parc Belleville. Notez aussi que ce lieu sera représenté par un R sur la carte.

Mission 01 : Équilibrer la balance (30 000 $)
Commencez par faire le plein d'armes chez Ammu-Nation. Ensuite, rendez-vous à Newport, juste à côté du garage de 8-Ball. Là, placez plusieurs camionnettes pour boucher la sortie est **(01)**. Ou, mieux, un gros camion de l'armée que vous trouverez dans le dépôt de Phil au nord de l'île. Ensuite, regardez la fenêtre **(02)** (grâce à la manette analogique de droite), où se trouve le gars à abattre et jetez une grenade à l'intérieur. Un feu se déclenchera. Au bout de quelques secondes, la voiture du gars à abattre apparaîtra, ainsi que sa protection rapprochée, et essayera de sortir par le passage de l'est. Vu que vous l'avez bloqué, ils seront coincés. Jouez ensuite de la grenade et des balles pour détruire la voiture et le service de protection des témoins **(03)** !

Mission 02 : Pénurie d'armes (10 000 $)
Partez pour l'entrepôt de surplus de l'armée de Phil. Stoppez au niveau du rond bleu **(01)**. Dans

un premier temps, parlez à l'ex-militaire **(02)**, puis faites le plein d'armes (beaucoup traînent), et attendez de pied ferme les gars du cartel qui déboucheront de toutes parts. Enfin, avant qu'ils n'arrivent, longez le mur ouest de l'entrepôt. Vous pourrez voir des cartons. Grimpez dessus puis, de là, sur le mur d'enceinte. Ensuite, en longeant ce mur, vous pourrez atteindre les gros containers et, de là, le lance-roquettes en hauteur **(03)**. Le but ici sera de survivre à leurs assauts ! Avec le lance-roquettes, je ne vous cacherai pas que ce sera nettement plus simple ! Une fois la mission terminée, vous pourrez revenir ici pour vous réapprovisionner en grosses armes, un peu comme à Ammu-Nation !

Mission 03 : Preuves à donner (10 000 $)

Dans cette mission, vous allez devoir percuter une voiture **(01)**, de manière à ce que le gars s'y trouvant lâche les photos qu'il a prises du politique à

protéger. Vous devrez alors les récupérer à pied **(02)** ou bien en roulant dessus. Notez que cette seconde manière sera nettement plus simple. Donc, une fois les six photos en votre possession, brûlez votre voiture en la faisant exploser et la mission sera terminée ! Vous aurez aussi un énième patron qui s'appellera... Donald Love. Tout un programme. Son nom sera marqué d'un D sur la carte.

Mission 04 : Pêche au gros (15 000 $)

Allez sur le port de Newport et volez une vedette de la police (non loin de la maison d'Asuka). Là, comme pour les paparazzi, faites couler le bateau de la cible en lui tirant dessus **(01)**. Pour terminer la mission, il faudra remplir la jauge de dégâts du bateau adverse, qui ira alors s'échouer sur une plage. Là, flinguez le gros, pour en finir.

Mission 05 : Le marteau et l'enclume (10 000 $)

La dernière mission de Ray est assez coton ! Vous devrez percuter une ambulance un bon nombre de fois pour l'abîmer **(01)**, tout en évitant les flics lancés à vos trousses. Quand la jauge sera détruite, l'ambulance laissera tomber le malade sur le sol, que vous devrez anéantir. Le problème, c'est qu'il résiste à presque tout. En effet, son corps est recouvert d'un plâtre. Pour lui faire la peau, récupérez plusieurs voitures et allez les piéger chez 8-Ball. Ensuite, faites-les sauter sur le malade pour lui faire rendre l'âme. Il restera une mission à faire

par Ray, mais elle n'apparaîtra que lorsque vous aurez terminé la première mission de Donald Love.

Mission 06 : L'homme à abattre (20 000 $)

Vous disposerez de 3 minutes pour convoyer Ray jusqu'à l'aéroport de Shoreside Vale (allez chercher une voiture rapide avant de commencer la mission). Le problème vient du fait qu'il faudra trouver un autre moyen d'atteindre la troisième partie de l'île que celui de passer par le pont. En effet, des gars du FBI le guettent et, si vous vous retrouvez dessus, vous ne ferez pas de vieux os. Il faudra donc emprunter le tunnel qui vous mènera à la troisième île. Il se trouve au nord de Staunton Island **(01)**, non loin de l'entrepôt de Phil. Donc, une fois dans le tunnel, prenez la direction de Shoreside Vale, puis celle de l'aéroport (airport). Une fois sorti du tunnel, tournez sur la gauche à l'intersection et foncez tout droit pour atteindre le rond bleu. Je ne vous cache pas que la partie sera rude et que vous aurez toujours le chronomètre au-dessus de la tête, un peu comme une épée de Damoclès ! Pour finir, une fois que le père Ray est à l'aéroport, un nouveau point apparaîtra sur le radar. Rendez-vous là-bas pour toucher votre argent ainsi que quelques armes.

Les missions de Donald Love

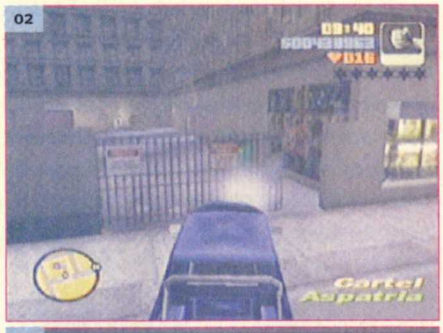
Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Donald. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée de l'immeuble de Donald. Notez aussi que ce lieu sera représenté par un D sur la carte.

Mission 01 : Libérateur (40 000 $)

Allez vers le nord de l'île et volez une voiture au Colombien. Ces voitures, appelées Cartel, sont de gros pick-up bleus **(01)**. Une fois aux commandes, vous verrez un point apparaître sur la carte. Allez

vers cet endroit et vous pourrez entrer dans le fief des Colombiens **(02)**. Une fois à l'intérieur, liquidez tout le monde et fouillez les différents garages pour délivrer le vieil homme **(03)**. Vous pourrez alors voir, sur le radar, que Ray est de nouveau visible ! Allons donc faire sa mission pour en terminer avec lui !

02



03

Mission 02 : Hara-Kiri, Waka-Shira (30 000 $)

Comme pour la mission précédente, allez voler une voiture Cartel et partez pour le point de rendez-vous. Grimpez tout en haut du parking et écrasez Kenji **(01)** ! Eh oui, dans ce métier les amitiés vont et viennent ! Donc, une fois Kenji sous vos roues, partez le plus loin possible et détruisez la voiture pour en terminer avec cette mission. Le bon truc, ici, consiste à écraser Kenji, puis à prendre la petite rampe du fond de manière à sauter par-dessus le mur. Résultat : vous vous retrouverez, après un saut impressionnant, 10 mètres en contrebas. Arrangez-vous pour renverser votre bolide sur le toit et il explosera quelques secondes après. Bien sûr, vous aurez eu le temps d'en sortir !

01

Mission 03 : Rien qu'une goutte dans l'Océan (10 000 $)

Vous disposerez de 2 minutes pour atteindre l'avion. Foncez prendre une vedette de police à Newport, puis dirigez-vous vers le point jaune sur la carte. Quand vous aurez l'avion en vue, suivez-le **(01)** et récupérez les 6 colis qu'il lâchera dans l'eau ! Maintenant, allez vite les livrer à Donald en évitant les flics. Notez que votre indice de recherche sera à 5 ! Les missions suivantes de Donald se dérouleront dans la vallée de Shoreside. Vous continuerez à prendre vos ordres sur l'île de Staunton, mais devrez exécuter vos contrats dans la troisième île !

01

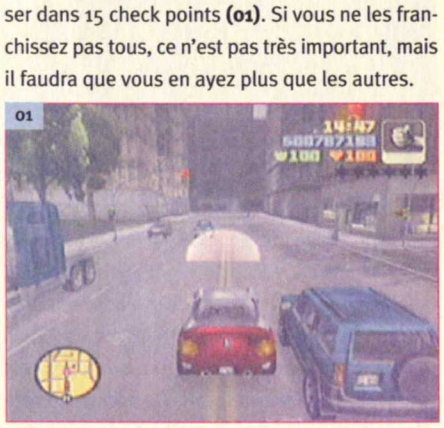
Les missions de King Courtney

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez King. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant la cabine téléphonique qui vous mettra en relation avec lui. Notez aussi que ce lieu sera représenté par un téléphone vert sur la carte.

Mission 01 : Les fous du volant (1 000 $ par check point)

Rendez-vous sur le rond bleu près du Colisée et attendez. Quand la course débutera, il faudra passer dans 15 check points **(01)**. Si vous ne les franchissez pas tous, ce n'est pas très important, mais il faudra que vous en ayez plus que les autres.

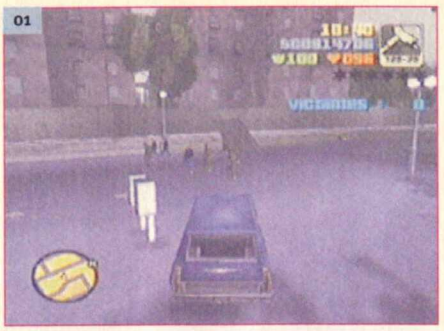
01



Mission 02 : Tous à l'Uzi (10 000 $)

Attendez que les deux bandits vous remettent un Uzi, puis partez au volant de leur caisse en direction de Portland. Là, regardez votre radar pour voir l'endroit où vous rendre (c'est le square du téléphone d'El Burro)**(01)** ! Là, en restant dans votre caisse, écrasez dix Diablos (avec les bonnets rouges), et retournez à l'île de Staunton chez les Yardies.

01



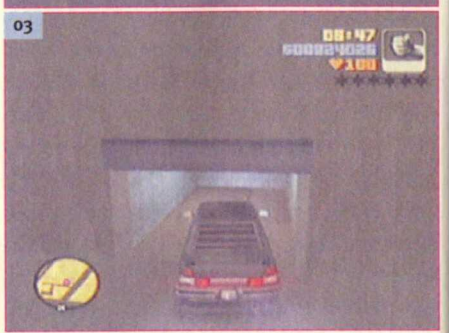
Mission 03 : La valse des voitures (10 000 $)

Il va falloir voler les voitures des trois gangs principaux de Portland et de l'île de Staunton. Dans le désordre, une Stinger des Yakusa **(01)**, une Stallion des Diablos **(02)** et une Sentinelle de la Mafia **(03)**. Chaque voiture, en parfait état, devra être convoyée jusqu'au garage de King dans l'impasse, en rose sur la carte. Si, par malheur, vous abîmez une voiture, allez chez Pay'n Spray pour la réparer.

01

02

03



Mission 04 : À nous le royaume ! (10 000 $)

Vous aurez 1 minute 30 secondes pour vous rendre au parking de Bedfort Point. Là, vous trouverez une vieille voiture bourrée de drogue **(01)**. Une fois à l'intérieur, une lettre de Catalina vous expliquera que vous êtes tombé dans un traquenard. Commencez par sortir de la cour par l'une des issues et arrêtez-vous. Avec vos armes, avancez en tuant les gars chauves qui exploseront en se

suicidant à votre contact, et détruisez les camionnettes contenant du Spank **(02)**. Acharnez-vous en premier sur les camionnettes car des gars en sortiront tout le temps. La dernière camionnette détruite, les 10 000 dollars seront à vous !

Les missions de RC Toys (suite)

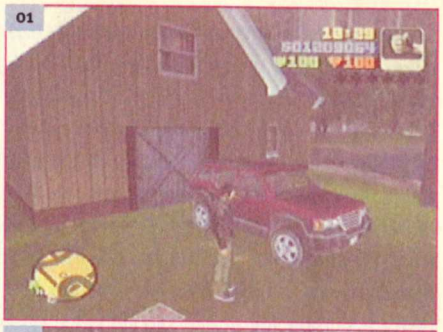
Mission 03 : Calamité au Casino (1 000 $ par voiture)

La camionnette sur l'île de Staunton sera placée non loin du casino de Kenji. En fait, quand vous tournez le dos à l'enseigne lumineuse du Casino, traversez la rue et allez à droite. De l'autre côté des bacs à fleurs, vous trouverez la camionnette garée contre l'immeuble **(01)** ! Vous devrez ensuite faire comme à l'accoutumée : exploser des voitures de voyous avec vos joujoux télécommandés. Cette fois, ce sont les Yakusa qui vont déguster !

Les missions de 4x4 (suite)

Mission 02 : Un tour dans le parc (30 000 $)

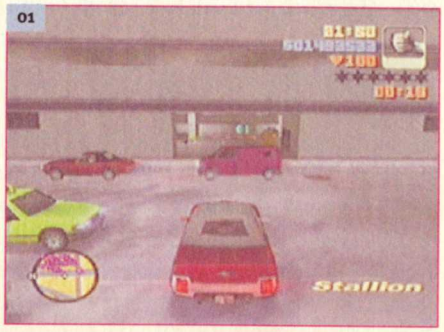
Vous trouverez la seconde voiture du père 4x4 garée dans le parc de Belleville, près des terrains de basket et contre la construction de bois **(01)**. Là commencera une chasse aux check points bleus **(02)**. Cette fois, vous devrez en traverser 12. Chaque check point rajoutera 10 secondes à votre



chrono : autant dire que le temps fondra, ici, comme neige au soleil. Je vous conseille, dans un premier temps, de passer à travers le premier check point sur le ponton, puis le suivant sur l'île (votre véhicule ne coulera pas). Ensuite, traversez celui au centre des escaliers menant aux toilettes publiques, puis allez franchir les 3 se trouvant le long du mur ouest. Ensuite, passez les 3 sous le pont et les 2 en haut des escaliers du monument. Il n'en restera qu'un seul à dénicher au sud du parc !

Mission 03 : Gaz à tous les étages ! (30 000 $)

Cette mission est des plus difficiles à déclencher. Pour vous dire, j'ai passé un après-midi avant de comprendre la manière dont il fallait s'y prendre pour l'activer. En fait, récupérez une Stallion et placez-vous face à l'une des deux entrées du grand garage à étages, dans Newport (non loin de chez Pay'n Spray et 8-Ball). Là, sortez de votre voiture et entrez-y de nouveau. La mission s'activera alors automatiquement **(01)** ! Retors, non ? Donc, une fois la mission démarrée, il faudra traverser 20 check points répartis sur les cinq étages (4 par étage). Le dernier point de passage se trouve sur le toit, et il faudra effectuer un saut dans le vide pour l'atteindre **(02)**. Cette mission est la plus simple que vous donnera 4x4 (mis à part son déclenchement).



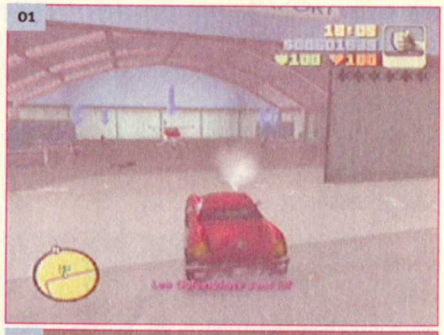
MISSIONS SE DÉROULANT DANS LA VALLÉE SHORESIDE

Les missions de Donald Love

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Donald. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant l'entrée de l'immeuble de Donald. Notez aussi que ce lieu sera représenté par un D sur la carte.

Mission 04 : Vol au vent (50 000 $)

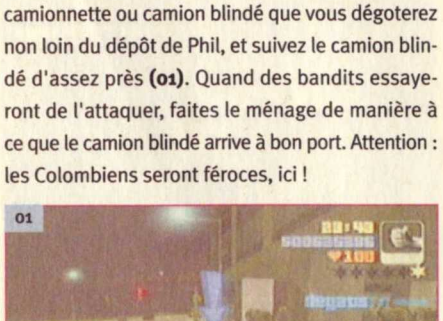
Passez par le pont et partez pour les hangars de l'aéroport. À l'intérieur de l'un d'entre eux, vous pourrez voir l'avion en question, ainsi que quatre bandits en train de le fouiller **(01)**. Il va falloir les descendre. Pour plus de facilité, placez-vous loin du hangar et tirez sur les quatre gars grâce au fusil à lunette. Maintenant, grimpez dans l'avion pour voir que le paquet tant recherché n'y est plus **(02)** ! Diantre, qu'à cela ne tienne... Sortez de l'avion et grimpez dans la fourgonnette à l'extérieur. Il va falloir retourner à l'île de Staunton, dans les chantiers de construction Panlantic. Une fois à l'intérieur, entrez dans le repaire des Colombiens qui est entouré d'une



palissade bleue **(03)**. Ce repaire est un vrai nid de serpents, et il faudra être un dieu de la gâchette pour ne pas manger les pissenlits par la racine ! Notez qu'en faisant le tour du chantier en hauteur et en grimpant au premier étage de l'immeuble juste à côté du repaire des Colombiens, vous pourrez, avec le fusil à lunette, commencer à nettoyer la place ! Au centre du repaire, et après avoir liquidé une bonne dizaine de Colombiens, prenez l'ascenseur **(04)**. Après une vidéo fort sympathique, prenez la voiture Yakusa et allez remettre le paquet à Donald. Vous recevrez aussi un message de la part d'un futur patron qui, à la manière d'El Burro, apparaîtra sur la carte sous la forme d'une cabine téléphonique.

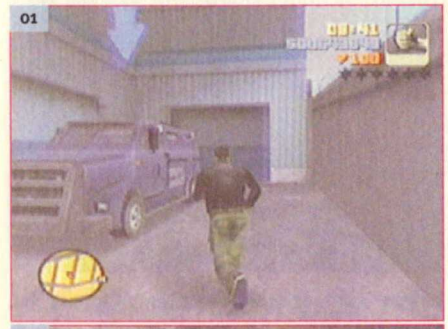
Mission 05 : Accorte escorte (40 000 $)

Cette mission est une mission d'escorte. Commencez par faire le plein d'armes, puis par prendre un véhicule assez résistant, du style camionnette ou camion blindé que vous dégoterez non loin du dépôt de Phil, et suivez le camion blindé d'assez près **(01)**. Quand des bandits essayeront de l'attaquer, faites le ménage de manière à ce que le camion blindé arrive à bon port. Attention : les Colombiens seront féroces, ici !



Mission 06 : L'appât (35 000 $)

Dès que vous irez prendre possession de la camionnette, non loin de l'aéroport, votre compteur de recherche grimpera à son maximum **(01)**. Ainsi, tout ce qui aura un uniforme en aura après vous ! Donc, traversez aussi vite que possible le pont pour revenir dans l'île de Staunton, et allez à l'atelier de peinture Pay'n Spray, près de chez 8-Ball. Garez alors tranquillement votre camion à l'intérieur **(02)** et attendez que le chronomètre tombe à zéro pour être débarrassé des flics. Résultat : vous aurez réussi, sans trop fuir, cette délicate mission. Retournez chez Donald et vous vous apercevrez qu'il a mis les voiles !



Les missions d'Asuka

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez Asuka. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé sur l'ascenseur menant chez Asuka, au niveau du chantier de construction. Notez aussi que le chantier d'Asuka sera représenté par un A sur la carte.

Mission 06 : L'appât (35 000 $)

Décidément, tout le monde vous en veut ! Dans cette nouvelle mission, il faudra attirer les trois escadrons de la mort dans un lieu précis, de manière à ce que les Yakusa leur fassent mordre la poussière. Donc, allez tour à tour attirer les trois voitures ennemies **(01)** (en rose sur le radar) dans la vallée de Shoreside, et amenez-les dans la cour de l'entrepôt où les Yakusa les attendront de pied ferme **(02)** (en jaune sur la carte). Dès que vous entrerez dans cette cour, ne demandez pas votre reste et prenez la rampe en bois, en face de l'entrée **(03)**, pour atteindre la rue en contrebas. Allez ensuite attirer une deuxième voiture... et ainsi de suite !

Mission 07 : Café Rapido (40 000 $)

Allez déjà vous mettre au volant d'une voiture assez rapide, et parcourez la ville de manière à trouver 5 échoppes de café Kappa **(01)** dans l'île de Staunton, 2 dans la vallée de Shoreside et 2 dans Portland. Ces dernières trouvées, prenez une voiture très résistante (Patriot, Cartel...) et foncez dans ces échoppes. Vous aurez 8 minutes pour réussir la mission.

Mission 08 : S.A.M. (45 000 $)

Vous disposerez de 3 minutes 30 secondes avant que l'avion n'atterrisse. Allez d'abord choper le bateau à l'ouest de la ville en prenant le lance-roquettes **(01)** à côté **(02)**. Partez ensuite pour une courte traversée en suivant le chemin entre les bouées et, arrivé à la dernière, stoppez puis sortez sur le pont du bateau. Là, prenez le lance-roquettes et attendez que l'avion passe à portée de tir pour le descendre ! Abattez-le le plus tôt possible pour que les paquets tombent à la mer. Ensuite, récupérez les 8 paquets **(03)** en vous méfiant des Colombiens qui seront sur les lieux si

les colis sont tombés sur la piste ! Sur le retour, la police sera sur les dents : n'hésitez pas à aller repeindre votre caisse chez Pay'n Spray pour plus de tranquillité. Vous n'aurez plus qu'à remettre les colis à Asuka pour en terminer avec cette mission.

Les missions de D-Ice

Voici décrites toutes les missions que vous pourrez faire chez D-Ice. Je vous rappelle que, pour les activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant les cabines téléphoniques, non loin de votre planque. Notez aussi que D-Ice sera représenté par une cabine téléphonique rouge sur la carte.

Mission 01 : Descente à l'Uzi (10 000 $)

Prenez une voiture et vous déclencherez alors un chrono de 2 minutes 30 secondes. C'est dans ce temps imparti qu'il faudra trouver et tuer 20 Nines dans Wichita Gardens ! En fait, une fois à bord de votre véhicule, tout en roulant, regardez à travers les portières gauche et droite de votre véhicule et, dès que vous verrez un gars avec un sweat-shirt violet (pas les rouges), descendez-le avec votre Uzi tout en roulant **(01)** ! Cette mission sera très difficile, aussi, ne vous étonnez pas si vous devez la recommencer un bon nombre de fois. Le bon truc, ici, sera de partir plein sud. Tout au bout, le boulevard tournera sur la droite. Là, dans le virage, vous trouverez régulièrement des Nines. Faites-leur la peau en rasant les trottoirs et en déchargeant votre Uzi ! Vous serez aussi régulièrement harcelé par des camionnettes. Dans ce cas de figure, prenez votre temps pour les détruire, grâce à votre Uzi, en visant à travers les portières, de manière à pouvoir continuer consciencieusement votre tuerie...

Mission 02 : Buggy fait des ravages (5 000 $)

Allez prendre les commandes de la camionnettes un peu plus haut **(01)**. Ce qui va suivre ressemble comme deux gouttes d'eau aux missions de chez RC Toys, mais ce sera pour le compte de D-Ice. Donc, une fois à bord de la camionnette, dirigez des voitures miniatures bourrées d'explosifs (vous disposerez de quatre mini-voitures pour cette mission), en suivant les points sur le radar pour trouver les fourgons blindés des Nines (trois au total) **(02)**. Le but étant bien sûr de les faire sauter. Je peux vous dire que, comparée à la mission précédente, cette mission sera une partie de plaisir !

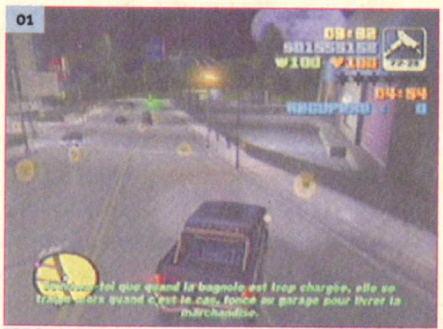
Mission 03 : Voiture piégée (20 000 $)

Vous disposerez de 6 minutes pour réussir cette mission. Dans un premier temps, allez chercher la caisse de D-Ice **(01)**. Une fois à bord, vous devrez la conduire jusqu'au garage se trouvant à Portland pour que l'on enlève la bombe s'y trouvant **(02)**. Sur votre écran, vous verrez une barre nommée détonation. Si vous avez trop d'accidents, que la barre est remplie... boum ! Retour à la case départ.

Donc, une fois la voiture chez le démineur (le chrono s'arrêtera), attendez qu'elle soit sécurisée, puis allez réparer la caisse chez Pay'n Spray. Il ne vous restera plus qu'à la ramener tranquillement jusqu'au parking du départ.

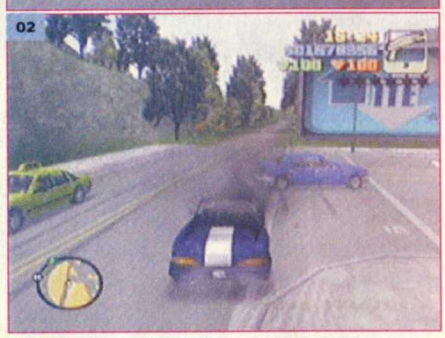
Mission 04 : La course aux lingots (25 000 $)

Commencez par vous mettre au volant du gros pick-up Cartel dans le parking non loin du téléphone. Un chrono de 6 minutes débutera alors. C'est dans ce temps que vous devez récupérer 30 lingots (au total) sur la route **(01)**, et les ramener à la planque **(02)** (en rose sur le radar). Notez que plus vous ramènerez de lingots, plus votre voiture sera lourde. En plus, si vous vous faites repérer par la police, votre voiture chargée sera un réel handicap pour les semer. Donc, n'en prenez pas trop et faites au moins trois voyages pour vous acquitter de cette mission.



Mission 05 : La rixe (10 000 $)

Allez chercher le "petit" frère de D-Ice **(01)**. Profitez-en pour ramasser la batte au sol. Une fois tous les deux dans la voiture, retournez près des cabines téléphoniques, puis entrez dans les jardins de Wichita par le petit chemin de terre, non loin de là **(02)**. Tout au bout du chemin, les Nines ! Descendez alors de votre caisse et partez pour une bagarre à la batte, et uniquement à la batte ! Si vous survivez, l'argent est à vous !



Les missions de 4x4 (suite)

Mission 04 : Adhérence ! (30 000 $)

Allez dans le parc où vous avez affronté tous les Nines à la batte de base-ball, et entrez dans le Patriot **(01)**. Vous aurez alors 20 points de passage à franchir, en sachant que chaque rond bleu apportera 15 secondes à votre chrono **(02)**. Ce dernier challenge de 4x4 est particulièrement dur. Le seul chemin à peu près correct est de passer le rond bleu de gauche, puis le suivant à droite. Ensuite, grimpez la grande colline pour traverser un nouveau rond et continuer votre ascension pour en traverser deux autres, proches l'un de l'autre. Ensuite, à peu près sur la même ligne, récupérez celui de droite, puis au bord de la route celui de gauche, et les deux suivants à droite. Au second, pénétrez dans l'herbe sur la droite et vous trouverez le reste des ronds assez facilement. La seule difficulté réside dans leur placement. Souvent, ils seront à flanc de colline. Abordez-les dans le mauvais sens et vous partirez immédiatement dans une série de tonneaux fatale. Je vous conseille de faire cette étape de jour, pour appréhender correctement le relief du terrain.

Les missions de RC Toys (suite)

Mission 04 : Rodéo de Rumpo (1 000 $ par voiture)

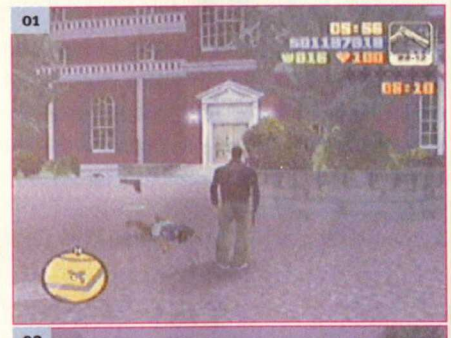
Le camion de RC Toys se trouve caché juste à côté de votre point de sauvegarde, à Shoreside, et à côté du parking où vous avez pris la voiture piégée de D-Ice. Vous dégoterez la camionnette derrière deux grands panneaux publicitaires, dans un jardin au pied des immeubles en briques roses **(01)**. Le but sera de détruire le plus de voitures (en fait les camionnettes grises) appartenant aux Hoods **(02)**. Le bon truc, ici, consiste à traverser le passage entre les deux immeubles en face de la voiture, puis de traverser la rue et de vous laisser tomber sur la route en contrebas. Là, les camionnettes seront légion...

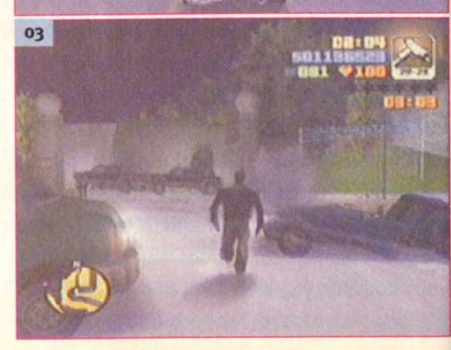
La mission Catalina

Voici décrite la mission que vous pourrez faire chez Catalina. Je vous rappelle que, pour l'activer, il faudra vous rendre dans le rond bleu placé devant la maison des Colombiens, non loin de l'écluse Cochrane. Catalina sera marquée d'un C sur la carte.

Mission 01 : L'échange (1 000 000 $)

Rendez-vous chez Catalina, dans les hauteurs de Shoreside. Une fois dans le rond bleu, vous remettrez 500 000 $ (ne vous rendez à cette mission qu'une fois cette somme en poche) aux gardes pour qu'ils libèrent Maria. Évidemment, Catalina la fourbe vous aura tendu un piège. Il va falloir maintenant faire parler la poudre pour survivre aux attaques des Colombiens **(01)**. Ensuite, grimpez dans une des voitures des mafieux et passez les grilles. Une cinématique vous montrera un hélicoptère en train de se faire la malle. Une fois à l'extérieur, volez une voiture très rapide et suivez l'hélicoptère **(02)**. Le lieu de rendez-vous sera le barrage. En fait, suivez la route au-dessus du barrage, prenez la grande rue qui descend tout au bout sur la droite, puis tournez encore sur la droite. Vous trouverez alors l'entrée du barrage, bloquée par des Colombiens **(03)**. Faites-leur la peau et suivez la route. Elle sera rapidement bloquée par une armée de Colombiens. Là, il va falloir être très bon pour vous en sortir, parce que, de leur côté, ils ne vous feront pas de cadeau (tirez sur les bidons





rouges pour en tuer plusieurs d'un coup) ! Au bout d'un moment, lorsque vous aurez pas mal progressé dans le barrage, une vidéo fera son apparition. Ensuite, des Colombiens vous fonceront dessus, ainsi qu'un gros camion militaire. Là, il faudra vous réfugier derrière les caisses et surtout courir. Tout au bout se trouve un escalier que vous grimperez. Une fois sur la terrasse, quelques Colombiens supplémentaires vous attendront. Tuez-les sans tirer sur Maria et allez ramasser le lance-roquettes sur la gauche **(04)**. Vous n'aurez plus qu'à attendre que l'hélicoptère vienne à votre rencontre, pour le descendre. Fin de l'histoire !

LES MISSIONS BONUS

Ces missions sont des challenges à remplir pour que vous puissiez augmenter votre ligne "pourcentage accompli". Les voici décrites ci-dessous... À vous de jouer !

Les missions Véhicules officiels

Il y a 7 véhicules officiels : le Taxi, l'Ambulance, le Camion de pompiers, la Voiture de police, la Voiture du FBI, la Voiture Enforcer et le Tank Rhino. Une fois à bord de l'un de ces véhicules, activez le bouton par défaut (bouton Sous-Mission dans le menu de configuration) pour déclencher les missions. Notez que, quel que soit l'endroit où, par exemple, vous avez effectué la mission du Taxi, celle-ci sera réussie une fois pour toutes. Il ne faudra pas la recommencer dans les trois îles différentes pour la terminer entièrement... Une fois suffit.

Le Taxi

Ici, la bonne tactique consiste à vous rendre sur l'île de Staunton pour attaquer le challenge du Taxi. Cette île est exclusivement composée de grands boulevards et aucun point n'est séparé de l'autre de plus d'1 minute 30 secondes. Donc, chargez votre client

(01) et déposez-le au point indiqué sur le radar **(02)**. Ce seront presque toujours les mêmes courses qui reviendront : le chantier, l'église, le parc Belleville, le stade de football, le casino, le bâtiment AM co, le Burger's bourgeois, entre autres. Faites donc vos courses et, quand votre voiture sera détruite et que vous devrez amener l'un de vos clients au nord de la ville, profitez-en pour faire une pause chez Pay'n Spray pour la réparer. Si vous réussissez à faire 50 courses avec le même taxi (d'où l'intérêt de le réparer), vous récolterez un bonus de 20 000 $! Pour 60 courses, ce sera 24 000 $, et ainsi de suite. Au bout de 88 courses effectuées, vous recevrez un message sur votre pager, vous indiquant que les Taxis Borgnine sur Harwood (non loin à l'ouest de la station Head Radio) sont disponibles. Ces taxis, plus puissants et résistants, vous permettront, si vous voulez faire de nouvelles courses, de les effectuer avec plus de facilité.

L'Ambulance

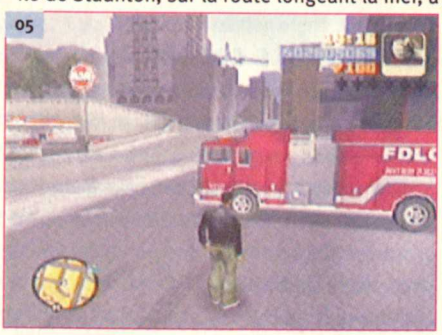
Comme pour le Taxi (sur l'île de Staunton), une fois le mode Ambulance activé, vous devrez aller chercher des patients aux quatre coins de la ville **(03)** et les ramener sains et saufs à l'hôpital **(04)**. Il faut savoir une chose extrêmement importante : l'ambulance ne peut contenir que trois personnes (quatre avec vous). C'est pour cela que, lorsque

l'ambulance aura pris trois passagers à bord, il ne servira à rien d'aller chercher une quatrième personne ! Donc, ces trois personnes à bord, faites fissa jusqu'à l'hôpital et déposez-les aux urgences. Quand vous vous trouverez plein nord, le chemin le plus court pour entrer et sortir de l'hôpital sera de prendre la route en face qui descend sur la droite et, quelques mètres plus loin, de tourner sur la gauche et de passer par-dessus une petite butte d'herbes, de manière à atteindre le parking. Vous serez alors juste à côté des urgences. Lorsque vous atteindrez le niveau de difficulté 7, un message vous indiquera, sur votre pager, qu'une capsule de vie sera présente à l'extérieur de vos planques, et cela sur les trois îles. Très pratique quand on veut regagner des points de vie. Au niveau 10, ce sera une capsule d'adrénaline qui sera disponible à l'extérieur de vos abris. Pour le niveau 12, vous débloquerez l'option Course infinie qui sera toujours active. Cette option permet à votre personnage de piquer un sprint sans jamais s'essouffler !

Le Camion de pompiers

Allez à Portland, à la caserne de pompiers, au nord de la carte et face à la station-service **(05)**. Une fois à bord du camion, activez le bouton Sous-Mission. La mission débutera. Vous devrez alors parcourir la ville de long en large pour éteindre les feux qui s'y déclarent. Pour cela, quand vous êtes à côté de l'un des feux, appuyez sur le bouton o de votre pavé numérique (par défaut) et votre lance à eau entrera en action **(06)** ! Il va falloir éteindre 30 feux avec le même camion, dans chaque île, pour que le lance-flammes soit posé gracieusement à l'extérieur de chacun de vos abris. Voici les emplacements des casernes de pompiers :

- Île de Staunton, sur la route longeant la mer, à



l'ouest de la ville, non loin du Colisée.
- La vallée de Shoreside, dans l'aéroport, sur sa gauche quand vous vous rendez sur les pistes.

La Voiture de police, celle du FBI, L'Enforcer et le Tank Rhino

Prenez l'un de ces 4 véhicules des représentants des forces de l'ordre et poursuivez les criminels dans une des trois îles pour mener à bien votre mission **(07)**. Le but sera de tuer 10 criminels de manière à ce qu'une étoile de police soit placée à l'extérieur de toutes vos planques. Cette étoile permettra de faire descendre d'un cran votre indicateur de recherche. Notez que vous pouvez tuer les 10 criminels en plusieurs fois, avec plusieurs voitures. Notez aussi que vous ne pourrez pas faire plusieurs courses-poursuites avec la même voiture qui sera détruite avant. C'est pour cela que, à peu près toutes les deux courses-poursuites, foncez dans le parking du commissariat pour prendre une nouvelle voiture de police en stationnement. Lors de la poursuite, vous pourrez soit détruire la voiture adverse, en la percutant ou en la faisant sortir de la route pour la jeter dans l'eau, soit écraser le gangster quand il descendra de sa caisse. Vous pourrez aussi bloquer la voiture adverse dans un coin, descendre de votre caisse et tirer au lance-roquettes sur le voyou pendant qu'il essaiera de s'enfuir !

Les paquets cachés

Il y a en tout 100 paquets cachés dans les trois îles de Liberty. Ces 10 paquets récupérés, vous récolterez une arme ou une option qui sera automatiquement mise à l'extérieur de vos planques. Voici l'ordre d'obtention des armes et les emplacements des paquets, île par île.

10 paquets : le pistolet.
20 paquets : l'Uzi.
30 paquets : les grenades.
40 paquets : le fusil à pompe.
50 paquets : le gilet pare-balles.
60 paquets : le cocktail Molotov.
70 paquets : l'AK-47.
80 paquets : le fusil à lunette.
90 paquets : le M-16.
100 paquets : le lance-roquettes
+ 1 000 000 dollars.

Emplacements des paquets

Portland :

01) À Harwood, sur le toit de l'immeuble de la station Head Radio, en sautant à partir de la ligne du métro aérien. Marchez au centre de la ligne, entre les deux rames, pour ne pas vous faire écraser par le métro.

02) Allez en direction du nord-ouest, tout au bout du quai, à Harwood.

03) À St Mark's, dans le magasin Easy Credits Auto. Défoncez les baies vitrées pour l'atteindre.

04) À St Mark's, au-dessus de la station-service (pas au-dessus des pompes). Pour l'atteindre, sautez sur le muret entourant la station puis, de là, sur le toit de la petite construction. De cet endroit, vous pourrez atteindre le sommet de la station-service.

05) À St Mark's, juste en face et au sud de la station-service, dans le parking au pied de l'immeuble, en le contournant.

06) À St Mark's, en haut de l'immeuble en construction, juste à l'est des deux gros trous de la rue barrée.

07) Dans le grand tunnel reliant St Mark's au quartier Vue de Portland. Ce tunnel, du côté St Mark's, commence au niveau des rails de chemin de fer.

08) Dans St Mark's, dans le parking en face de la maison de Salvatore, franchissez le toit bleu et vous vous retrouverez dans une très grande zone entre deux toits, où se trouve le paquet.

09) À St Mark's, suivez la route qui monte et forme un tournant. Sur la gauche se trouve le parking où vous avez, dans les premières missions, miné la voiture d'un gars avec le concours d'8-Ball. Peu après, alors que vous êtes au plus haut de St Mark's, sur la gauche, vous verrez une arche. Empruntez-la et vous déboucherez dans une très grande allée qui descend. Sur le côté droit, dans un renfoncement au centre de l'allée, le colis vous attend.

10) Dans la plage de Portland, dans la maison de Salvatore, près du mur extérieur nord.

11) Dans la plage de Portland, sous la falaise près de la maison de Salvatore.

12) Dans la cour de l'immeuble, en face et à l'ouest du parc où se trouve le téléphone d'El Burro, dans les hauteurs d'Hepburn.

13) Toujours dans les hauteurs d'Hepburn, dans le square où se trouve le téléphone d'El Burro, en plein milieu des buissons.

14) Encore dans les hauteurs d'Hepburn, entre les arbres sur la petite colline, à l'est du square d'El Burro.

15) Dans le quartier rouge, sur le toit au-dessus du club de Luigi.

16) Toujours dans le quartier rouge et, à partir du paquet précédent, sautez sur le toit au sud pour découvrir le paquet.

17) Sur le toit, à l'opposé du club de Luigi (l'immeuble de l'est), dans le quartier rouge.

18) Dans le quartier rouge, au nord du métro de Chinatown, dans l'immeuble de la Rush Construction Company. Brisez l'une des baies vitrées pour atteindre le colis dans l'immeuble.

19) À Chinatown, dans les toilettes du métro.

20) À Chinatown, dans une rue piétonnière, dans l'allée derrière le magasin Hong Hung Inc.

21) Sur le toit d'un des immeubles de Chinatown. Vous pourrez l'atteindre à partir d'une allée contenant un escalier où se trouve aussi garée une camionnette.

22) Dans Chinatown, derrière le restaurant formant un angle, le Roast Peking Duck, dans une allée.

23) Dans le quartier Vue de Portland, grimpez sur le toit du magasin Supa Save. Pour atteindre le toit, sautez à partir du muret que vous trouverez au-dessus du grand tunnel menant à Harwood. Vous pouvez aussi, avec une voiture, prendre votre élan grâce au tremplin devant l'enseigne du magasin, pour atteindre directement le toit !

24) Dans le quartier Point Callahan, à gauche du pont (quand vous lui faites face), derrière le mur et les panneaux publicitaires.

25) Toujours au Point Callahan, dans la conserverie de poissons. Je vous rappelle que, pour passer les grilles et entrer, il faudra être à bord d'un camion arborant un poisson sur ses flancs.

26) À Trenton, dans la fabrique de pâtée pour chiens.

27) À Trenton, sur le toit de l'usine Liberty Pharmaceutical. Pour l'atteindre, vous devrez sauter sur le toit à partir de la ligne de métro aérien. Notez que ce sera particulièrement délicat.

28) À Trenton, en face du garage de Joey, derrière des grillages.

29) À Trenton, derrière le mur dans la cour de l'immeuble, au niveau du grand jardin formant un triangle au sud-ouest.

30) À Trenton, sur le toit de l'usine Sawmills. Pour l'atteindre, longez le mur à gauche de l'entrée de l'entrepôt de cars. Vous pourrez aussi, à l'ouest de l'usine, prendre un tremplin en voiture pour atterrir sur le toit du bâtiment à droite de l'usine. Une fois dans l'usine, grimpez sur le tas de sable, puis de toit en toit pour atteindre le colis.

31) À la fin de la grande jetée, à l'est d'Atlantic Quays.

32) À Portland, sur une île au sud. Il faut y aller par bateau.

33) Au port de Portland, sur le toit de l'entrepôt aux nombreux garages numérotés. Pour atteindre ce toit, grimpez d'abord sur celui où vous avez fait la mission dans laquelle vous deviez sniper les Colombiens pour que 8-Ball puisse aller dynamiter le cargo. Ensuite, sautez du toit vers le suivant. Ce saut sera on ne peut plus délicat, donc ne vous étonnez pas de tomber.

L'île de Staunton

34) Dans le surplus de l'armée de Phil Cassidy.

35) Devant les grilles à l'entrée du Colisée.

36) Ce paquet, compliqué à avoir, se trouve dans l'hôpital, en hauteur et à droite de la porte marquée EMERGENCY. Pour le récupérer, commencez par prendre l'une des camionnettes-ambulances de l'hosto et faites marche arrière de manière à coller le "coffre" de l'ambulance contre le mur, juste sous le paquet. Placez ensuite une voiture pas trop haute devant l'ambulance, puis grimpez sur la voiture, sur l'ambulance, et enfin sur le mur pour récupérer ce satané paquet !

37) Autour du Colisée.

38) Sur le côté est de l'université. Attention : il y a deux bâtiments qui la composent. Le bon bâtiment est celui le plus au sud, qui a une pierre gravée "St Matthias University", et non celui avec l'entrée du métro.

39) Dans le chantier de construction de Panlantic (celui qui est le moins au nord). Grimpez dans l'immeuble pour trouver le paquet au premier étage.

40) Dans le chantier de Panlantic, toujours celui qui est le moins au nord, dans l'angle sud-est.

41) À Fort Staunton, en haut du petit pont recouvert de plusieurs grandes poutres rouges, à l'est des deux chantiers.

42) À Aspatria, dans le repaire des Colombiens. Pour en franchir les grilles, mettez-vous au volant d'une voiture Cartel. Ce sera le seul moyen de pénétrer dans leur antre.

43) À Newport, pas loin de chez 8-Ball, dans un garage en face de l'entrée est. En fait, juste en face de la mission où vous avez liquidé un indic en mettant le feu dans un immeuble, et où vous avez liquidé son escorte composée de gars du FBI.

44) Dans le parking des bureaux de Liberty Tree. C'est le parking où vous avez rencontré les Kamikazes drogués au Spank.

45) Une fois le paquet 44 en poche, tournez sur la droite et prenez la sortie du fond (en direction du nord). Une fois dans la rue, partez sur la gauche et vous dégoterez le paquet devant une double porte, dans un renfoncement.

46) Toujours à Liberty Tree, sur une plate-forme au-dessus du parking des Kamikazes. Vous atteindrez cet endroit par une allée composée de plusieurs plates-formes, juste après le parking souterrain de l'immeuble.

47) Pour finir avec le Liberty Tree, dans le parking souterrain de l'immeuble.

48) Dans le parc de Belleville, sur l'un des terrains de basket.

49) Dans le parc de Belleville, sous le pont.

50) À l'ouest de la ville, près de l'embarcadère où vous avez descendu un avion en train d'atterrir, pour Donald Love. Le colis se trouve derrière les rochers.

51) Sur l'un des pontons au sud du pont Callahan. Allez au bout des docks pour le trouver.

52) Sur l'un des pontons au nord du pont Callahan. En fait, un des pontons où vous avez pris le bateau de police, non loin du repaire d'Asuka.

53) Dans l'allée de l'immeuble du FBI.

54) En haut des marches de l'Hôtel de Ville.

55) Derrière le QG de la police. En contrebas, quand vous prenez le chemin qui le contourne en descendant.

56) Dans la cour arrière du QG de la police, là où vous avez fait sauter un pan de mur pour délivrer un Yakusa.

57) Derrière l'église à Point Bedford.

58) Dans une allée, en face et au sud du Colisée, juste à droite de la caserne de pompiers.

59) À partir du pont qui forme une épingle et qui mène à celui vous permettant d'atteindre la vallée de Shoreside. Il faudra sauter sur le toit de l'épicerie Uncle BJ's qui forme un angle en contrebas (en direction du nord).

60) En partant de l'entrée de l'immeuble de Donald Love, remontez vers le nord et tournez à la seconde rue à droite. Un peu plus loin, sur la gauche, vous verrez une ruelle où sont placés plusieurs drapeaux blancs marqués "Hyaku Dojo". Au fond de cette ruelle, vous collecterez le colis.

61) Dans le parking souterrain de l'immeuble AM co.

62) Sur le toit de l'immeuble AM co. Empruntez les différents escaliers pour l'atteindre.

63) Dans le magasin aux grandes baies vitrées, juste à l'ouest de la sortie du parking de l'immeuble AM co.

64) Sur le toit du casino, près de l'hélicoptère.

65) Juste à côté du métro au sud de la ville, derrière la sculpture ressemblant à une étoile.

66) Allez sur le pont mobile qui mène à Shoreside. Là, placez-vous sur la partie du pont qui s'élève. Postez-vous sur le muret au centre et attendez que le pont se soulève. Une fois tout en haut, regardez autour de vous pour trouver le paquet.

67) Dans le grand parking à plusieurs étages. Rendez-vous au premier étage pour trouver le colis derrière une des rampes qui montent (celle qui est le plus au nord).

68) Sous le pont menant à Shoreside, près de l'un des piliers de la route inférieure qui longe la mer à l'ouest de la ville. Quand vous regarderez sur la carte, vous serez au niveau du rond que forme le pont vers Shoreside. En fait, quand vous êtes à l'ouest du parc Belleville, prenez l'une des deux descentes pour atteindre cette route.

69) Juste à côté du métro, au sud de la ville. Grimpez sur la passerelle piétonnière pour trouver le dernier colis au milieu.

La vallée de Shoreside

70) À l'aéroport. Suivez la route longeant l'aéroport (il y a des taxis garés tout le long) et, tout au bout, tournez à gauche. Vous arriverez en face de plusieurs escaliers. Grimpez-les puis descendez dans le métro. Vous trouverez le colis en bas de la station.

71) Une fois sorti du métro, descendez par les escaliers pour rejoindre la route de l'aéroport. En face de vous : des panneaux publicitaires. Derrière l'un d'eux est caché un colis.

72) Remontez la route longeant l'aéroport et tournez sur la gauche vers l'ouest. Enfoncez-vous dans l'aéroport, en direction des pistes. Sur la gauche de la caserne de pompiers, vous trouverez un nouveau colis.

73) À partir de la caserne de pompiers, continuez vers l'ouest et tournez tout de suite sur la gauche pour passer par la petite ouverture à travers le mur. Là, continuez sur la droite en longeant le mur et, tout au bout, vous dégoterez le paquet sur le sol.

74) Retournez sur la route menant à la caserne de pompiers et continuez vers l'ouest. Défoncez les barrières rouges et continuez tout droit. Au quatrième hangar, tournez sur la gauche pour trouver le colis sous l'aile de l'avion garé devant le hangar (pas celui dans le hangar).

75) À partir des pistes de l'aéroport, partez pour le sud-ouest. Une fois l'héliport trouvé, grimpez les marches pour trouver le paquet non loin d'un hélicoptère.

76) Suivez la piste de décollage, en diagonale au sud-est, puis prenez la rampe qui descend vers la baie. En bas de cette rampe, sur la droite, vous trouverez le colis.

77) Retournez sur la piste de décollage en diagonale et remontez-la. Arrivé aux trois quarts, vous pourrez voir un bon paquet d'hélicoptères sur la droite. Allez dans leur direction et, au nord, juste en face, vous trouverez le paquet sous la queue d'un avion qui vous tourne le dos.

78) Toujours sur la piste en diagonale, remontez-la en direction de l'ouest et, tout au bout, tournez sur la gauche. Prenez la rampe qui descend vers l'est pour trouver le dernier paquet de l'aéroport.

79) Sortez de l'aéroport et, au carrefour, partez sur la gauche. Un peu plus loin à droite, il y a un chemin de terre claire. Suivez-le et, tout au bout se trouve un pont brisé. Dessous, vous trouverez le colis.

80) En sortant de votre planque, faites le tour de l'immeuble et vous trouverez le paquet près des deux panneaux publicitaires où est garée la camionnette de RC Toys.

81) Dans le parc, derrière l'une des tables de pique-nique, où vous avez fait le dernier challenge de 4x4.

82) En sortant du parc dans lequel vous avez récolté

le précédent paquet, allez tout droit en direction de l'ouest, puis tournez à gauche et entrez dans le parking. Vous serez alors non loin de la route formant un pont menant à votre planque. Sur la gauche de l'entrée, vous collecterez un paquet devant la porte d'un immeuble.

83) Toujours dans la même zone, vous trouverez un autre paquet entre deux immeubles, au sud-est de l'entrée du parking que vous avez précédemment prise.

84) Allez sur la route la plus haute du barrage et arrêtez-vous à la première construction sur la droite pour trouver le paquet. Ce bâtiment fait partie du barrage, il est blanc et forme une sorte de dôme, un peu comme un télescope géant !

85) Allez au second dôme du barrage pour trouver un autre paquet.

86) Rendez-vous au milieu du barrage, là où vous avez affronté les Colombiens qui protégeaient Catalina. Arrêter-vous au niveau de la première tour, grimpez les escaliers et, tout en haut, le paquet sera à vous.

87) Descendez de la tour et partez vers l'ouest, à l'endroit où vous avez descendu l'hélicoptère de Catalina, pour trouver le paquet entre les trois gros pipelines.

88) Partez tout en bas du barrage, là où la route forme une grande boucle, et vous trouverez le nouveau colis au pied de la construction, en fait au pied du barrage. Vous pouvez aussi, à partir des trois gros pipelines précédents, sauter en bas de la construction. Vous perdrez un peu de vie mais gagnerez du temps.

89) Une fois le paquet précédent en poche, remontez la route. Arrivé en haut, vous verrez une usine Turtle Head en face de vous. Traversez la route pour prendre l'entrée de gauche. Faites alors le tour des entrepôts par la gauche et vous trouverez le paquet.

90) Continuez à progresser dans l'entrepôt jusqu'à trouver un escalier. Grimpez-le et, tout en haut, postez-vous sur le toit. Il va falloir faire un grand saut en direction de l'est pour atteindre un autre toit, où vous pourrez collecter le colis sur la droite.

91) Le dernier colis en poche, laissez-vous tomber du toit et sortez de l'entrepôt par l'ouest. Vous faisant face, l'immeuble de la Punk Noodles. Tournez alors sur la droite et remontez la rue de gauche. Vous passerez devant un immeuble AM co, sur votre droite. Continuez tout droit et, au carrefour, prenez sur la droite, puis à gauche. Remontez alors doucement la rue et regardez sur la gauche. Garez votre voiture à l'endroit où le petit muret rejoint le grand mur. Regardez en contrebas et vous distinguerez le colis sur un container. Sautez alors sur votre voiture et, de là, par-dessus le muret pour atteindre le container.

92) Rendez-vous à l'arrière de l'hôpital pour trouver le colis, non loin d'une poubelle verte.

93) Allez derrière le commissariat et sautez sur le toit de l'immeuble à l'est. Au bout du toit, le colis sera à vous.

94) Sortez du commissariat et tournez sur la droite. Remontez la rue, passez le carrefour et tournez sur la droite un peu plus loin pour pénétrer dans des entrepôts aux multiples containers blancs. Roulez alors en direction de l'est et, une fois arrivé contre le mur du fond, tournez sur la droite. Au bout de l'impasse, grimpez sur les planches de bois puis sur le mur d'enceinte. Partez vers le nord. Au bout de plusieurs dizaines de mètres, regardez en contrebas sur la droite et vous verrez des entrepôts aux toits verts. Sautez dessus et allez en direction du second toit que vous atteindrez par l'une des deux passerelles vertes. À l'est, vous verrez en bas sur la droite, une petite zone fermée par deux grillages. Sautez dans cette zone pour dégoter le paquet. Sortez de l'endroit en vous aidant de la rampe faite de planches.

95) En sortant de Pay'n Spray, prenez la sortie sud. Tournez ensuite à droite puis à gauche. Au prochain carrefour, en bas de la descente, tournez deux fois à gauche pour entrer dans l'usine de la Liberty Pharmaceutical. Partez sur la droite récupérer le colis entre plusieurs bidons.

96) À partir de votre planque, tournez sur la gauche et descendez la rue. Suivez la grande avenue à droite et, une fois l'entrée du tunnel passée, regardez sous le pont aux multiples graffitis, à droite, pour dégoter ce paquet.

97) En sortant de votre repaire, tournez deux fois sur la gauche, puis remontez la grande route qui zigzague. Arrivé au feu en haut, tournez sur la droite puis empruntez le chemin de gauche vers la première maison. Vous trouverez le colis sur le parapet.

98) En sortant de cette maison, partez sur la droite (quand la maison vous tourne le dos), et remontez vers l'entrée de la maison suivante. Derrière la construction, près de la piscine, vous trouverez le paquet.

99) Partez pour la grande maison des Colombiens où Catalina vous avait tendu un piège. Pour y entrer, soyez à bord d'une voiture Cartel pour que les grilles s'ouvrent. Vous trouverez le paquet dans la piscine vide.

100) En sortant de la maison des Colombiens, partez sur la gauche, puis tournez deux fois à gauche. Suivez maintenant la route et tournez à la troisième entrée menant au garage de la prestigieuse maison, au niveau des grands sapins. Devant le porche, le colis vous attend.

Les sauts uniques

Il y a 20 sauts uniques dans le jeu. Cela veut dire que, quand vous les effectuerez dans des endroits bien précis, vous verrez un effet de ralenti de caméra qui filme votre figure, et vous recevrez une grosse somme d'argent pour avoir effectué un bonus de saut unique ! Ces sauts, même s'ils ne servent pas à grand-chose, sont tout de même là pour faire grimper votre pourcentage de jeu. Nous vous conseillons d'ailleurs d'utiliser les voitures du style Banshee, excellentes pour ces sauts ! De plus, les sauts ne seront notés en unique que lorsqu'ils seront parfaits. Prenons, par exemple, le premier saut. Si vous l'effectuez sur le pont, à petite vitesse et que vous tombez sur le sol tout de suite, vous n'aurez qu'un bonus de cascade. Par contre, si votre saut est très long et que votre voiture fait une cascade, vous déclencherez alors le bonus !

Portland

1) Sur le pont Callahan, en venant de l'île de Staunton. Roulez au milieu du pont et, juste après que le message Portland se soit affiché sur votre écran, prenez votre élan sur le muret rayé en jaune et noir.

2) Juste après ce muret, dans l'herbe entre les deux parties du pont, vous trouverez une petite butte juste avant d'entrer en ville. Elle vous permet d'effectuer un nouveau saut.

3) À l'entrée du métro de Chinatown, quand vous venez du sud et allez vers le nord. Vous verrez des planches de bois en travers de l'entrée du métro. Prenez-les à fond et vous réussirez à atterrir sur les rails du métro aérien.

4) À partir du pont Callahan, quand vous débouchez dans la ville, allez tout droit en direction de l'est, puis prenez la première à droite en direction du sud. Là, ne changez pas de direction et tracez tout droit vers l'Océan. Sur les quais, vous pourrez voir sur la gauche un tas de graviers. Faites un saut par-dessus pour valider le quatrième saut.

5) Non loin de là, vous verrez une pente en planches de bois posées sur un muret, juste à côté de plusieurs cônes. L'endroit est en fait celui où vous avez piégé, dans une mission, le camion d'un marchand de glaces !

6) Toujours à partir du pont, allez en direction de l'est. Quand vous arriverez au prochain carrefour, faites demi-tour et retournez vers le pont à l'ouest. Juste avant le pont, dans un coin d'herbe, vous pourrez voir une rampe sur la gauche. Prenez-la à fond et volez par-dessus la maison sans toucher le toit pour déclencher le bonus.

7) Quand vous entrez dans les docks, tournez sur la droite et sautez grâce à la rampe au-dessus des 4 containers. Gare à la réception, car vous n'aurez que quelques mètres pour freiner avant de tomber dans la mer !

8) En sortant de votre planque, partez sur la gauche en longeant l'herbe. Au bout d'un moment,

vous verrez la passerelle du métro aérien et, au pied de cette dernière, une sorte de pyramide de béton dont le sommet raboté est marqué "Hi-Presse Gas Hot Stream". Il va falloir vous en servir comme d'un tremplin, en sautant du sud vers le nord.

L'île de Staunton

9) Quand vous venez du pont Callahan, tournez sur la gauche en direction du sud. En regardant sur la droite, quelques mètres après, vous verrez un magasin du type Cyber café, avec de grandes baies vitrées et un très grand escalier. Prenez votre élan à partir de la cour de l'immeuble du FBI pour traverser la vitre et effectuer un saut grâce à l'escalier.

10) Lorsque vous quitterez votre planque, tournez sur la droite. Prenez ensuite la première à gauche, qui vous conduira sur la grande allée du centre commercial pavée en rouge. Continuez tout droit et descendez la pente. Suivez la route (vous passerez devant l'habitation d'Asuka) et, légèrement sur la gauche, le long de la remorque du camion, vous verrez une première petite rampe, puis une seconde et, enfin, le tas de graviers qui vous permettra d'effectuer le saut unique !

11) Rendez-vous au garage à cinq étages et prenez votre élan sur le tremplin du toit.

12) En sortant de votre planque, tournez sur la gauche, puis sur la droite, et suivez la route vers l'est. Tout au bout, tournez sur la droite et suivez l'espèce d'autoroute suspendue vers le sud. Au milieu, montez sur la petite rampe sur la gauche dès que vous le pourrez, puis continuez à foncer vers le sud. Vous trouverez, dans une rangée d'arbres, un tremplin qui vous fera traverser le pont Callahan de part en part !

La vallée de Shoreside

13) Quand vous descendez du pont, tournez sur la gauche et entrez dans l'aéroport. Continuez vers l'ouest et défoncez la barrière rouge. Continuez sur la route où sont placées des lumières rouges en son centre. Au bout d'un moment, la route tournera vers le sud, puis de nouveau vers l'ouest. Sur la gauche, vous pourrez voir une passerelle d'embarquement au niveau d'un avion. Servez-vous-en pour sauter par-dessus l'avion.

14) Sur cette même route, continuez à l'ouest en passant la passerelle d'embarquement, puis tournez vers le sud en suivant la route. Sur votre droite, un hangar et, juste devant, trois tremplins peints en blanc et jaune. En venant du sud, sautez sur l'un des ces tremplins vers le nord et sautez par-dessus le hangar !

15) Retournez sur la route qui va vers le sud, passez le saut précédent et, tout au bout, vous trouverez un nouveau hangar où sont entreposés, à l'extérieur, plusieurs hélicoptères. Sautez par-dessus ce hangar, en vous servant des tremplins peints en jaune et blanc, en sautant de l'ouest vers l'est.

16) En continuant à l'est après votre saut, vous trouverez un nouveau hangar. Sautez en vous servant des tremplins habituels.

17) Lorsque vous viendrez du pont, continuez sur la route principale. Sur la droite, vous pourrez voir un petit chemin de terre claire. Empruntez-le à fond et, tout au bout, sautez grâce au pont cassé de l'autre côté du fleuve.

18) En venant du barrage, allez tout droit vers le sud, passez la première route de gauche et entrez dans l'entrepôt de gauche. Tout au fond, une rampe. Il va falloir la prendre et dévier légèrement vers la gauche pour atteindre la petite zone fermée où vous avez récupéré le 94e colis, et ainsi prendre votre élan sur la seconde rampe de la zone ! Très difficile !

19) Placez-vous au niveau du premier tremplin du saut précédent. Tournez sur la droite et vous verrez un tremplin au fond d'une allée vers le sud. Foncez en prenant votre élan du plus loin possible et effectuez votre saut. Pour qu'il soit validé, il faudra que vous ayez au moins touché et atterri sur le toit des entrepôts numérotés en contrebas !

20) En sortant de votre repaire, roulez vers le sud et descendez la colline pour atteindre la route du dessous. Partez alors vers le nord, passez sous le pont et montez la colline le plus vite possible. Tout en haut, la route fera une épingle vers la droite. Ne prenez pas cette direction, mais bifurquez sur la gauche et heurtez la petite butte de terre et d'herbe. Elle vous permettra d'effectuer un saut par-dessus le fleuve, et ainsi atteindre la route menant à la base du barrage, en contrebas.

Les deux garages

Il existe deux garages dans lesquels vous pourrez déposer certains véhicules pour récolter de l'argent. En fait, 15 000 $ par voiture et 200 000 $ pour les 16 (dans chaque garage). De plus, une fois que vous avez amené toutes les voitures d'un garage, un super bonus se débloquera. Une fois que la dernière voiture est placée dans le garage, sortez et entrez de nouveau, mais à pied. À l'intérieur, 16 pastilles GTA3 seront visibles. Sous chaque pastille, un nom de voiture. Prenez la pastille qui vous intéresse, sortez du garage et entrez-y encore une fois pour prendre possession du véhicule que vous avez choisi. Le tout sera, bien sûr, gratuit !

Garage 01

Le premier garage se trouve à Portland, au niveau des docks. Quand vous entrez dans les docks, allez tout droit, puis tout au bout tournez sur la gauche. Allez encore tout droit et, quand vous déboucherez face à un hangar bleu et vert, tournez à gauche puis à droite. Devant l'entrée du hangar se trouve une liste de véhicules à ramener **(08)**. Voici la liste :

- Securicar (camion blindé) : dans n'importe quelle île, en début de matinée, mais très difficile à trouver.

08

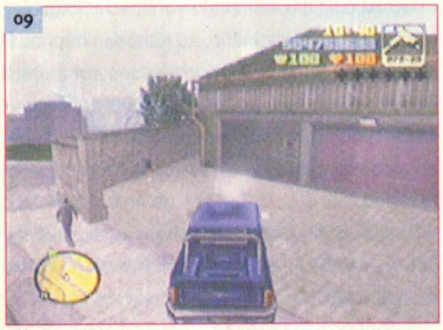
- Moonbeam (Van) : partout, mais le plus souvent à Portland.
- Coach (car) : dans la station de bus de Trenton à Portland.
- Flatbed (camion militaire) : sur l'île de Staunton, tard le soir ou tôt le matin, au nord de l'hôpital. Il ressemble au Barrack OL, mais sans armature à l'arrière.
- Linerunner (camion) : au sud, derrière des remorques, juste avant de sortir des docks de Portland.
- Trashmaster (camion-poubelle) : autour du Colisée de l'île de Staunton, soit très tôt le matin, soit très tard.
- Patriot (4x4) : à Portland, près du magasin Supa Save, là où vous avez fait la mission de 4x4, au niveau de la plage bordant la maison de Salvatore. Quand vous serez devant le garage pour entrer le Patriot, descendez-en pour désactiver la mission "Terrain de jeu du Patriot", puis reprenez place dans le véhicule pour le garer.
- Mr. Whoopee (la camionnette du marchand de glaces) : il faudra prendre le camion de pompiers et commencer ces missions (éteindre les feux). Vous croiserez alors, de temps à autre, des camionnettes du glacier ! Étonnant, non ?
- Blista (monospace) : à Staunton Island ou à la vallée de Shoreside.
- Mule (camion) : en sortant du garage, allez au sud puis à l'ouest quand vous ferez face au grand silo bleu. Le camion sera garé près du garage n°7.
- Yankee (camion de marchandises) : en sortant du garage où vous amenez tous les véhicules, allez à l'est pour en trouver un contre les quais.
- Bobcat (4x4) : partout dans la ville.
- Dodo (l'avion à hélice) : vous ne trouverez cet avion qu'à l'aéroport de Shoreside. Je peux vous dire que le chemin sera long et périlleux pour le ramener en un seul morceau aux docks de Portland.
- Bus (autobus) : autour du Colisée de l'île de Staunton, en début d'après-midi.
- Rumpo (van) : à Portland, un peu partout, et plus particulièrement autour du garage de Joey.
- Pony (van) : partout en ville. Attention : il ressemble comme deux gouttes d'eau au Rumpo, mais à la différence qu'il ne possède pas de petite fenêtre sur les côtés !

Garage 02

Le deuxième garage se trouve dans la vallée de Shoreside. En fait, quand vous sortez du commissariat, tournez deux fois sur la droite et partez vers le nord. Passez le premier carrefour puis, au second, tournez sur la droite et non en face pour emprunter le barrage. Descendez la rue et, avant qu'elle ne fasse un coude sur la droite, entrez dans l'entrepôt de droite. Sur la gauche, le garage et la liste des voitures à ramener **(09)**. Voici la liste :

- Sentinelle (berline) : partout dans l'île de Staunton ou la vallée de Shoreside. Cette voiture ressemble à une grosse BMW. C'est la même voiture que celle appelée Mafia et qui est utilisée par les Italiens de Portland.

09



- Cheetah (voiture de sport) : particulièrement dans les hauteurs de Shoreside, près des grandes maisons. Cette voiture ressemble à une Ferrari Testarossa et, dans le jeu, est presque identique à l'Infernus, sauf qu'elle ne possède pas d'aileron à l'arrière.
- Banshee (voiture de sport) : partout dans l'île de Staunton et dans la vallée de Shoreside. Cette voiture ressemble à une Viper décapotable mais avec la couleur course. Je veux dire qu'il y a un grand trait blanc qui coupera la voiture de part en part.
- Idaho (grosse voiture américaine) : partout dans la ville de Liberty, et plus particulièrement à Portland. Cette voiture est l'archétype de ce qui se faisait dans les années 70. Voiture bateau, grande et longue, avec une tenue de route qui n'en a que le nom.
- Infernus (voiture de sport) : partout dans l'île de Staunton et dans la vallée de Shoreside. Comme la Banshee, mais avec un aileron à l'arrière (à l'avant, c'est un spoiler...).
- Taxi (Taxi récent) : partout dans Liberty. C'est la forme la plus récente des CAB (taxis) américains.
- Kuruma (berline japonaise) : partout à Liberty. Reprenant les traits de la plupart des berlines japonaises, la Kuruma a été choisie par le FBI comme voiture d'interception. Bien sûr, ils y ont apporté quelques changements...
- Stretch (voiture de luxe) : sur l'île de Staunton, tard le soir ou tôt le matin. Cette voiture, qui mesure au bas mot 7 mètres de long, est la préférée des ministres et présidents en déplacement !
- Perennial (break) : c'est le break américain dans toute sa splendeur. Moche, avec une tenue de route calamiteuse, c'est avec les deux autres grosses américaines la voiture à éviter.
- Stinger (voiture de sport) : partout dans l'île de Staunton et dans la vallée de Shoreside. La meilleure voiture du jeu : elle ressemble à une vieille Porsche 356 remise au goût du jour. C'est celle de James Dean.
- Manana (petite voiture) : partout dans Liberty. Cette voiture assez petite ressemble aux modèles européens des années 80.
- Landstalker (4x4).
- Stallion (Muscle Car) : partout à Liberty. C'est cette voiture que les Diablos ont adoptée. Ils y ont quand même greffé un compresseur volumétrique, star incontestée du premier Mad Max.
- BF Injection (4x4) : il apparaîtra à Portland près du téléphone qui vous permet de contacter El Burros, aux alentours des 19 h-24 h, et ce jusqu'au petit matin. Notez aussi que ce Buggy n'apparaîtra que lorsque vous aurez terminé la mission "Sayonara Salvatore".
- Cabbie (Taxi Ancien) : c'est le vieux taxi américain. Rond, lent, un peu comme les taxis anglais !
- Esperanto (grosse voiture américaine) : partout dans la ville de Liberty, et plus particulièrement à Portland. Elle ressemble à l'Idaho mais n'a pas une peinture deux tons comme elle. En fait, la peinture de l'Idaho simule une capote.

La grue de Portland

Sur les docks de Portland, juste à l'est du premier garage dans lequel vous avez amené les voitures volées, se trouve un endroit où vous pourrez faire de nouveau des affaires. Ici, il faudra ramener des véhicules officiels (police, pompiers...) et les mettre sur le rectangle strié au sol. Une grue les chargera alors dans le cargo et vous récolterez 1 500 $ par véhicule, 200 000 $ en tout quand vous aurez ramené les 7 véhicules. De plus, des pastilles apparaîtront alors sur le carré, et vous n'aurez plus qu'a toucher la pastille affiliée au véhicule que vous désirez. La grue s'en chargera alors... **(10)**. Le tout sera, bien sûr, gratuit et à l'infini. Pour faire réapparaître les pastilles, sortez des docks et du quartier, puis retournez dans les docks.

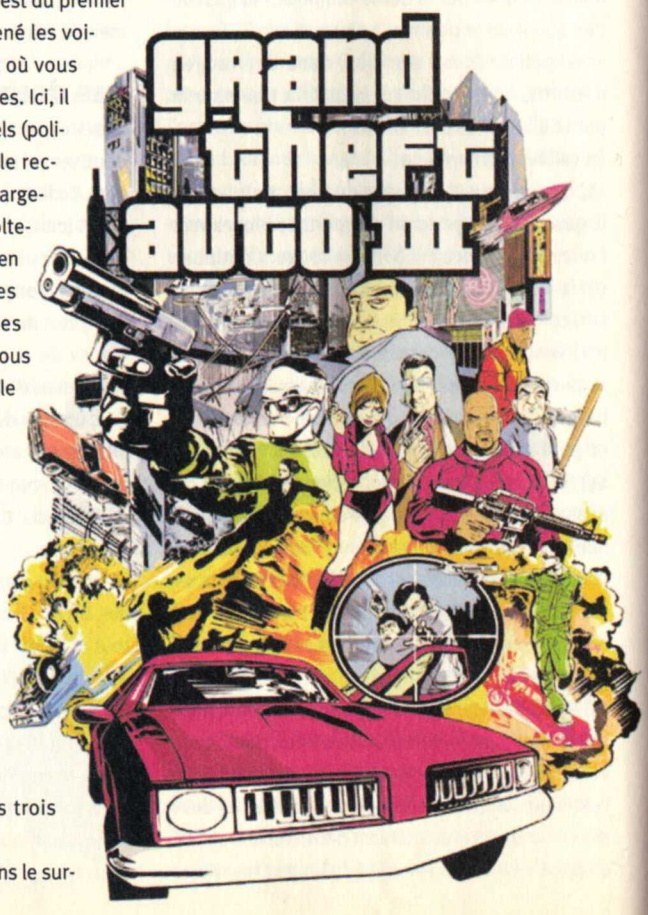
Voici la liste des véhicules :

- Voiture de police : partout à Liberty.
- Ambulance : dans les trois hôpitaux de la ville.
- Camion de pompiers : dans les trois casernes de la ville.
- Camion militaire, Barracks OL : dans le surplus militaire de Phil Cassidy, sur l'île de Staunton.

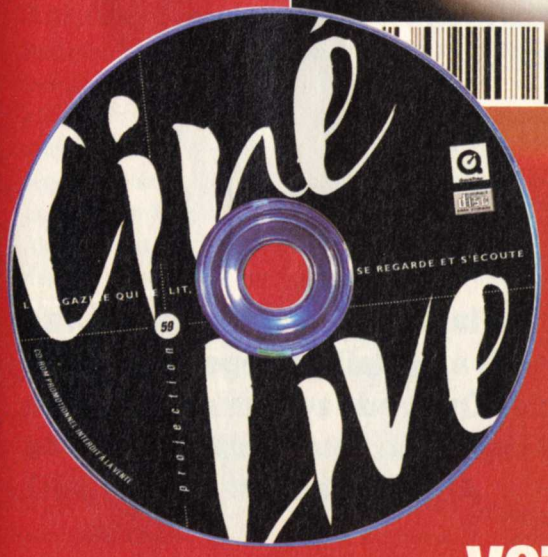
10

- Voiture du FBI : alors là, ça va être compliqué ! Il faudra mettre le Bronx dans l'une des villes de manière à ce que votre indice de recherche soit à 5. Attendez alors qu'une voiture du FBI arrive pour tuer ses occupants quand ils en descendront, et prenez possession du véhicule. Ensuite, allez chercher les objets permettant de faire baisser votre indice de recherche et convoyez la voiture jusqu'aux docks. C'est certainement le véhicule le plus compliqué à récupérer dans le jeu !
- Camion du Swat, Enforcer : allez simplement dans le parking du commissariat de l'île de Staunton.
- Tank, Rhino : finissez les 73 missions du jeu et le tank sera disponible dans le surplus de Phil Cassidy.

Voilà, vous savez tout ! C'est maintenant à vous de jouer. Bonne et longue "carrière" à Liberty City, la ville de tous les excès ! ■



Le magazine qui se lit, se regarde et s'écoute



+ CD-Rom PC & Mac

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

LES SIMS en vacances

Éditeur : ELECTRONICS ARTS

Développeur : Maxis

Texte : Français

Voix : n/a

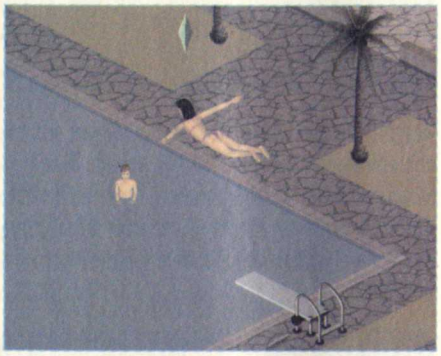
Sortie : Avril 2002

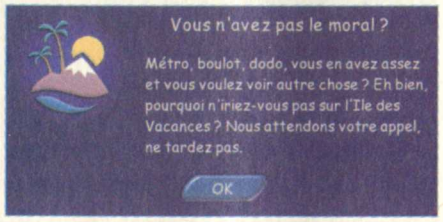
Config. mini : Pentium II 400, 128 ram

Après quelques années de durs labeurs, il est temps que vos Sims partent se dorer le nombril au soleil en dépensant leurs Simoléons péniblement acquis ! Que vous ayez une préférence pour la mer, la montagne ou la campagne, vous trouverez l'aire de vacances appropriée. ***Arioch*** **(Clemonier@loisir.net)**

Retrouvez les Cheat Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche-Trash" à la fin du magazine.

Dans le précédent numéro de PC SOLUCES, nous avons vu les trois autres extensions des SIMS. Voilà qui apportait des modifications plus ou moins notables sur la vie de vos Sims. En fait, si ÇA VOUS CHANGE LA VIE pouvait modifier la façon de faire vivre les Sims et si ET PLUS SI AFFINITÉS... changeait radicalement les relations sociales avec les autres Sims, l'extension SURPRISE-PARTIE était à ce niveau-là quelque peu dispensable. En effet, créer ou non des fêtes ne transformait pas vraiment le déroulement d'une vie. De prime abord, on peut penser la même chose de LES SIMS EN VACANCES. Celui-ci n'altère pas vraiment la vie de vos Sims et il faut se rendre sur l'île de vacances pour y noter de véritables différences. Pourtant, le gros intérêt de cette extension est de pouvoir prendre le temps de développer des relations familiales. En effet, une fois que vous êtes en vacances, le travail ou les études ne viennent pas régir votre emploi du temps ! Par contre, vous n'y gagnerez pas forcément en repos, il s'agit plus ici de changer d'air et de se laisser vivre... ou presque !

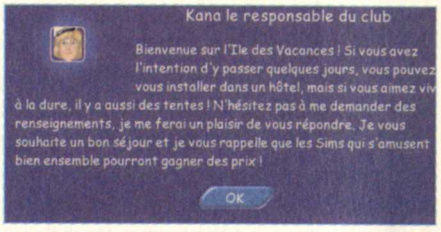




Enfin les vacances !

Partir en congé avec vos Sims nécessite d'avoir quelques économies, sans quoi vous aurez rapidement un problème puisque vous ne pourrez presque rien faire. En effet, la plupart des activités sont à louer tout comme le fait de résider dans un hôtel, un bungalow ou faire du camping ! Ajoutez à cela les frais du voyage et les diverses dépenses inhérentes à tout voyage comme rapporter des souvenirs ou envoyer des cartes postales... De toute façon, il n'est pas possible de partir si vous n'avez pas les 500 Simoléons nécessaires au voyage. À vrai dire, pour une famille (deux adultes et deux enfants), il est tout de même recommandé de partir avec au moins 3 000 Simoléons. Bien entendu, autant en avoir plus et vous serez plus tranquille de partir avec 4 000 ou 5 000 Simoléons sur votre compte que de devoir écourter rapidement votre séjour pour repartir vers des considérations plus terre à terre dans votre "Home Sweet Home".

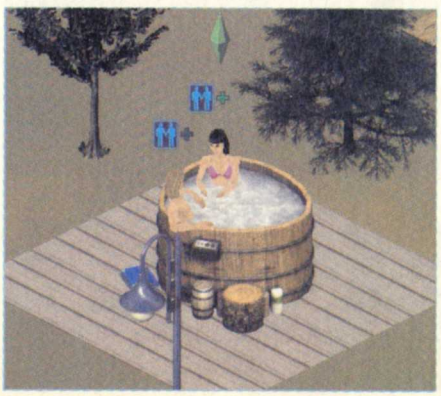
À partir du moment où vous en avez les moyens, il n'y a rien de plus à faire que de décrocher votre téléphone pour appeler la navette qui vous mènera au yacht qui vous déposera dans l'île. À partir de là, c'est à vous de choisir quel type de vacances vous désirez... Par contre, il n'est pas possible de partir en vacances si l'un des membres de votre famille n'est pas à la maison au moment du départ. Faites donc attention à ce que les enfants ne soient pas à l'école ou que votre conjoint(e) ne soit pas à son boulot.

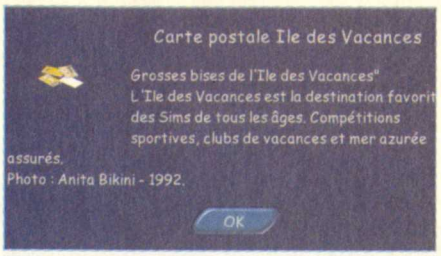


Doigts de pieds en éventail

Une fois sur l'île, vous êtes en vacances et vous allez enfin prendre du bon temps sans devoir courir après les heures qui défilent. Vous n'aurez d'ailleurs presque aucun souci si ce n'est celui de vous distraire et d'être heureux !

Sur l'île, ne vous préoccupez donc pas des tâches ménagères. Ne débarrassez pas la table ! Vous mangez et puis c'est tout, puisqu'il y a du personnel pour faire ce genre de travaux. De même, pas la peine de nettoyer l'eau qui se serait déversée après une douche, l'un des employés de l'hôtel s'en occupera pour vous. Ne pensez à rien d'autre qu'à vous amuser en famille !





Pensez tout de même à envoyer des cartes postales à vos bonnes relations qui ne pourront pas vous voir pendant tout le temps de vos vacances. Les personnes qui recevront une carte postale apprécieront le geste et il ne vous en coûtera pas une somme excessivement chère. Mais attention, une fois que vous avez acheté une ou plusieurs cartes postales, n'oubliez pas d'aller les poster pour qu'elles ne restent pas jusqu'à votre retour dans la liste des objets que votre Sim transporte. Pour cela, il suffit donc de les déposer dans l'une des boîtes aux lettres disponibles dans certaines aires de vacances.

Des vacances mouvementées ou sédentaires

Une fois que vous êtes sur l'île, on vous demande de choisir vers quelle aire de vacances vous désirez vous rendre. Mais rien ne vous empêche par la suite de passer de l'une à l'autre, et ce de façon complètement gratuite. En effet, vous n'avez plus qu'à décrocher le téléphone pour appeler la navette gratuite pour vous déplacer d'un endroit à un autre. Heureusement car certaines aires ne comportent pas tout ce dont vous avez besoin.

Pour de premières vacances, il est tout de même conseillé de rester à un endroit où vous pouvez dormir et vous restaurer complètement. Néanmoins, cette option sous-entend un hôtel, ce qui est bien plus cher que de faire du camping.

Faites attention car certaines des parties de l'île ne comportent pas de chambres d'hôtel, ni de tentes ni d'igloos. Il est donc impossible de s'y reposer. À moins de passer du temps allongé sur un transat, mais vous vous apercevrez que si cela est gratuit, les résultats obtenus sont pour le moins mauvais !

Enfin, puisqu'il est possible d'utiliser la navette gratuite, vous pouvez donc passer d'un climat à un autre très rapidement. Attention, car lorsque vos Sims prennent la navette, ils ne se changent pas toujours. Ainsi, il est possible de voir débarquer à la plage des Sims équipés pour le grand froid. Dans ce cas, allez changer leurs vêtements pour éviter qu'ils ne se sentent mal à l'aise, ce qui s'en ressentirait rapidement.

Il existe aussi une méthode pour changer de vêtements qui vous fera perdre moins de temps. En effet, lorsque les Sims vont se doucher, ils se déshabillent. Lorsqu'ils en sortent, ils remettent des vêtements. Logique ! Si ce n'est que lorsqu'ils se rhabillent, ils mettent des vêtements appropriés à l'endroit où ils se trouvent. Donc plutôt que d'aller vous changer, allez prendre une douche. Cela aura ainsi un effet supplémentaire en augmentant votre niveau d'hygiène. Puisque l'on parle des douches, sur l'île, il est assez étonnant de voir que vos Sims sont bien moins pudiques que chez eux. En effet, ils n'hésitent pas à prendre des douches ou à faire leurs petits besoins même si une personne qu'ils n'apprécient pas est dans la même pièce. On pourra même être étonné de voir les animateurs déguisés (mascottes) suivre les enfants lorsqu'ils vont se laver ou aux toilettes.

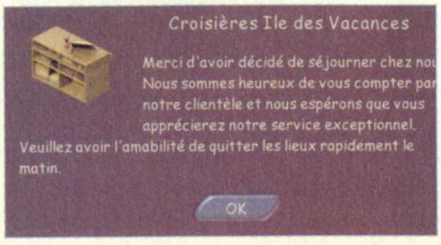
Gastronomie

Outre se distraire, les Sims ont toujours besoin de se nourrir. La bonne nouvelle, c'est que vous trouverez des tables à banquet présentes dans la plupart des aires de vacances vous permettant de vous restaurer. Il vous en coûtera tout de même 25 Simoléons pour chaque assiette. Il n'en va pas de même des barbecues. Il faut débourser environ 20 Simoléons pour les utiliser. À ce prix, vous ne pourrez griller que 6 hamburgers. Un choix qui permet d'améliorer le quotidien de votre famille de vacanciers et qui s'avère moins onéreux pour nourrir une famille nombreuse que le self-service de l'hôtel. Une économie qui est plus difficile à gérer que le simple fait de laisser vos Sims se servir à l'une des tables. Surtout que, parfois, les Sims prennent l'initiative de se servir directement. Bien entendu, cela ne peut absolument pas se produire si vous allez séjourner dans une aire totalement dépourvue de chambres d'hôtel et donc de restauration onéreuse.

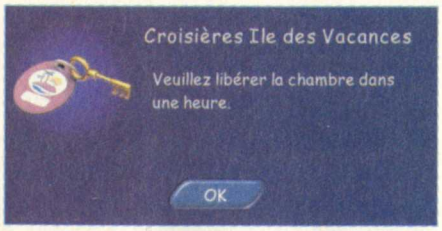
Une fois que vous êtes au soleil, il existe encore une option, plus simple que de cuisiner soi-même et moins chère que de manger à l'hôtel. En effet, il suffit de se tourner vers un vendeur présent sur certaines plages et de lui acheter un hot-dog pour 15 Simoléons.

Drôle de nuit à l'hôtel

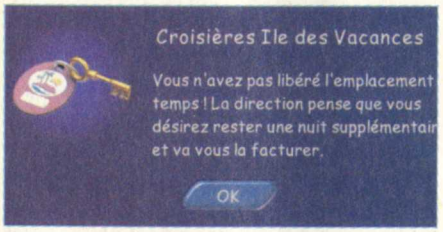
Lorsque l'on part en vacances, c'est le plus souvent pour plusieurs jours. C'est pourquoi vos Sims auront donc à passer des journées à se divertir qui se finiront inévitablement par des nuits. À cet effet, il existe plusieurs moyens de passer la nuit et donc de vous reposer. Par contre, vous vous apercevrez qu'en dehors de vos Sims, il n'y a pas d'autres résidents dans l'île durant la nuit. La plupart des familles disparaissent, vous laissant le champ libre pour profiter des tentes, bungalows, igloos et chambres d'hôtel aux environs de 22 heures. De même, s'il est possible d'inviter des amis à passer la journée sur l'île, il n'est pas possible de passer des vacances conjointement avec une autre famille. En effet, toute personne invitée s'éclipsera la nuit venue de la même façon que les autres familles.



Choisir d'utiliser des chambres d'hôtel plutôt que de faire du camping (tentes ou igloos) si vous avez une famille nombreuse se révèle être bien plus simple ! En effet, les tentes et les igloos ne comportent que deux places et il vous faudra donc en louer plusieurs si votre famille se compose de plus de deux membres. Au contraire, le fait de vous enregistrer à la réception d'un hôtel vous donne la possibilité d'utiliser autant de chambres que vous le désirez (ou tout du moins de lits !).



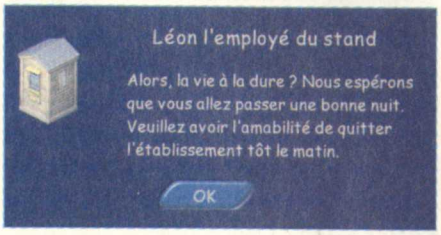
En fait, n'importe qui peut utiliser les toilettes ou les douches des chambres d'hôtel, que vous soyez résident ou non ! Le seul élément qui est réellement payant est la possibilité d'utiliser un lit ! Une fois que vous vous êtes enregistré à la réception d'un hôtel, vous allez obtenir une clef pour chacun des membres de la famille. Ces clefs fonctionnent dans tous les hôtels de l'île. Ainsi, il est possible de s'enregistrer dans un hôtel à la montagne pour finalement se rendre à la campagne pour y dormir ensuite... En réalité, cette clef vous permet seulement d'utiliser les lits et devra être rendue dès le lendemain.



Vous n'êtes pas obligé de rendre la clef d'un hôtel mais sachez que si vous ne le faites pas avant l'heure fatidique à laquelle vous êtes censé le faire (11 heures), vous payerez une journée supplémentaire. Pour éviter ce problème, il est donc préférable de rendre la clef auprès de la réception ou alors de quitter l'île pour rentrer à la maison ! De même si vous voulez faire du camping la nuit suivante, il est conseillé de rendre la clef de l'hôtel, sans quoi vous allez payer les chambres ainsi que les tentes ou les igloos ! Le fait de changer de lieu dans l'île de vacances, même si vous allez dans un endroit où il n'y a pas d'hôtel, ne vous dispense pas de rendre la clef.

À la belle étoile

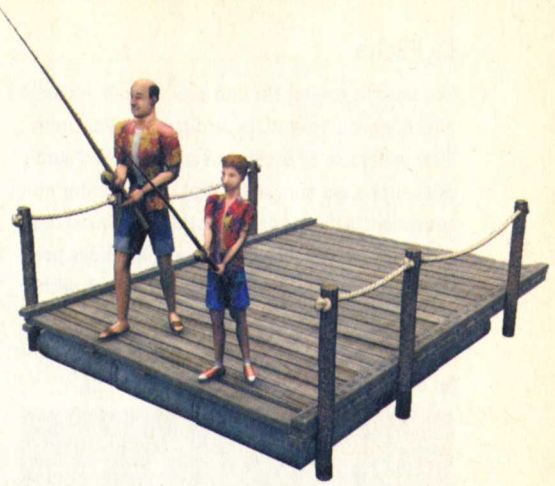
Plus amusant et largement moins confortable, il vous est possible de choisir l'option de faire du camping. Plusieurs aires de vacances proposent, en fonction du climat, des tentes ou des igloos à louer. La différence entre les tentes et les igloos semble se limiter à l'aspect esthétique. Néanmoins, comme nous l'avons déjà vu, une tente ou un igloo ne comporte que deux places ! Il faut donc en louer plusieurs si votre famille est plus grande...
Malheureusement, si dormir de cette façon augmente le niveau de distraction et le niveau social, le niveau de confort est loin d'être celui d'un véritable lit. Et si deux Sims s'amusent sous une tente ou un igloo avant de s'endormir, le réveil sera difficile pour l'un des deux qui verra son confort réduit à néant. Mais les niveaux de distraction et de relation sociale se verront augmenté quasiment au maximum. Distrayant mais épuisant, donc !



Cela n'a pas grand-chose à voir avec le fait de dormir sous une tente ou un igloo mais vous verrez que nos amis les insectes rampants existent aussi sur l'île et plus particulièrement dans les terrains de camping. Parfois, l'un de vos Sims prendra l'initiative d'aller les écraser. Ne vous embêtez pas trop avec cela tout de même puisque vous pouvez toujours choisir de changer d'endroit.

De bonnes vacances

Que vous choisissiez des vacances de luxe à l'hôtel ou de faire du camping, il y a des règles à respecter si vous voulez que votre séjour soit le plus bénéfique possible !
Essayez d'adopter un cycle de sommeil identique pour tous les membres de la famille. Cela n'aurait aucun intérêt de voir l'un des membres partir se coucher alors que les autres viennent de se lever. Tout le monde en pâtirait par une atténuation des résultats en niveau de relation sociale. De même, dormez la nuit ! C'est important car nous avons déjà vu qu'en dehors de votre famille et du personnel, tous les autres Sims s'éclipsent vers 22 heures. Si vous vivez la nuit, vous n'aurez personne dans les pattes mais, d'un autre côté, vous diminuerez les possibilités d'augmenter votre niveau de relations sociales et même de distractions en pratiquant des activités de groupe !



Enfin, faites en sorte de privilégier les activités de groupe, et si possible avec tous les membres de votre famille. Cela renforcera les liens entre les Sims de votre famille et aura de plus l'effet de vous distraire. Vous gagnez sur tous les tableaux puisqu'au passage, votre niveau de relations sociales augmente ! De même, faites en sorte que toute la famille partage les repas en commun pour discuter tout en mangeant, ce qui sera une nouvelle fois bénéfique. Même pour les activités solitaires, les parents, dans le cas d'une véritable famille, se doivent de rester non loin de leurs enfants, ne serait-ce que pour admirer ce qu'ils sont en train de faire (snowboard, etc.). Néanmoins, encore une fois, il est toujours bien mieux que toute la famille participe à une activité plutôt que d'en laisser sur le carreau.

Les activités

Il existe toutes sortes d'activités sur l'île et elles ne sont pas toujours égales entre elles. Voici une sélection de nos préférées pour obtenir des résultats évidents sur vos relations sociales ou plus matérielles grâce à des souvenirs... On retrouve d'ailleurs le feu de camp déjà disponible dans SUPRISE-PARTIE ainsi qu'un tas de nouvelles activités (snowboard, bonhomme de neige ou château de sable...). Par contre, la plupart des activités étant payantes, il est possible de jouer les radins et d'éviter de payer pour participer à certaines d'entre elles. En effet, si un seul Sim se met à une activité de groupe, votre famille peut en bénéficier gratuitement. Ainsi, il suffit qu'un Sim que vous ne contrôlez pas se mette à pêcher pour que vous puissiez en profiter. Pour cela, cliquez simplement sur le ponton et choisissez "Participer". Cela fonctionne de la même façon pour le ballon de volley-ball !

La Pêche

Taquiner le goujon est une activité que les Sims affectionnent. En effet, ils se distraient. Par contre, il est préférable de pêcher lorsqu'il y a déjà d'autres pêcheurs. Cela aura pour effet d'augmenter non seulement le niveau de distraction mais aussi celui des relations sociales. En plus de pêcher des poissons, il arrive parfois que vous réussissiez à pêcher un coffre de flibustier. L'avantage est d'obtenir tout de suite des Simoléons mais aussi de garder l'objet en souvenir.

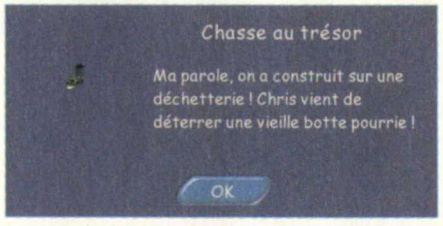
Volley Ball

À première vue, participer à un sport collectif semble être un bon moyen pour se divertir tout en développant des relations sociales avec tous les joueurs. En apparence, puisqu'en fait, seule l'équipe marquant des points voit sa vie sociale augmenter. L'autre équipe n'a plus dès lors qu'à espérer marquer la prochaine fois que le ballon sera envoyé. De ce fait, lorsque vous faites les équipes, il est conseillé de ne pas mettre tous les adultes dans la même équipe. Essayez d'équilibrer les chances de gagner chacun à son tour. Ou, alors, il est bien entendu possible de placer trois joueurs dans une équipe et un seul dans l'autre. Cela augmente les chances que l'une des équipes fasse croître sa vie sociale. Mais bon, le membre de l'autre équipe ne verra peut-être pas cela d'un très bon œil et aura sûrement l'impression d'avoir perdu son temps à jouer au volley !

La Chasse au trésor

Il s'agit en réalité de simplement parcourir l'aire de vacances avec un détecteur de métaux en espérant y trouver un quelconque objet de valeur. D'une façon générale, on ne trouve que deux types de trouvailles. Tout d'abord de la monnaie qui se trouve rapidement intégrée à votre compte en banque. En plus de cela, il est aussi possible de trouver de véritables objets qui sont en fait des souvenirs. Ils peuvent prendre diverses formes telles qu'un morceau de minerai plutôt joli ou une vieille guibole qui ressemble bien plus à un détritus. Pourtant, votre Sim gardera ce dernier comme s'il s'agissait d'un joli trésor ! Allez comprendre ! Quoi qu'il en soit, il est plus rare de trouver un véritable souvenir qu'un détritus (forcément).

La Chasse au trésor est théoriquement réservée aux adultes et il s'agit d'une occupation solitaire. Votre Sim se distrait mais il ne développera pas de relation sociale avec les autres Sims en pratiquant cette activité. C'est de la théorie puisqu'il arrive qu'un enfant qui apprécie l'adulte, et inversement, vienne se joindre à la Chasse au trésor. Cet état de fait est pourtant assez rare et les relations sociales ne s'en trouvent pas, à première vue, modifiées !



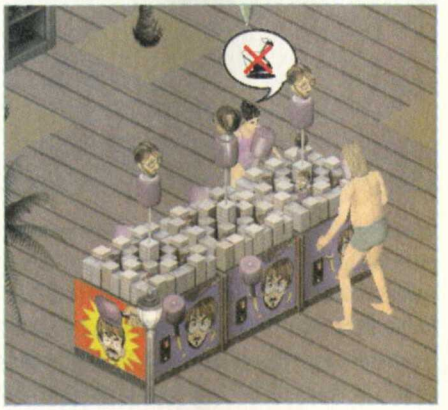
Tir à l'arc

À deux ou trois Sims, le tir à l'arc est une activité intéressante. Au-delà, il est préférable de se tourner vers une autre occupation. Par exemple, la pêche ou le volley-ball permettent de faire interagir bien plus de Sims en même temps.

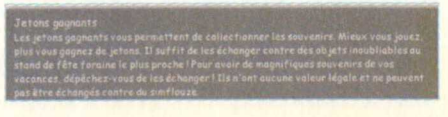
Le tir à l'arc est dès lors conseillé à un couple ayant au maximum un enfant. Si vous tentez tout de même l'expérience avec plus de Sims, vous verrez que certains d'entre eux seront cantonnés à regarder les autres s'amuser. Ils augmenteront tout de même mais bien moins qu'en pratiquant une autre activité de groupe. Contrairement aux autres activités, le tir à l'arc a les mêmes avantages que les jeux des plages. En effet, en fonction de vos résultats, vous obtenez des jetons gagnants.

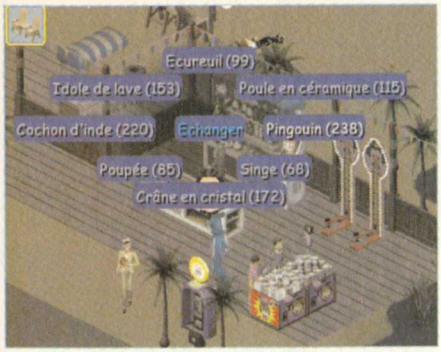
Les jeux

Comme la plupart des activités, les jeux que l'on peut trouver aux abords des plages ne sont pas gratuits. D'un autre côté, lorsque vous y jouez, vous pouvez gagner des jetons gratuits. En quelque sorte, vous allez vous distraire et de plus obtenir une contrepartie par rapport à l'argent dépensé. Vous apercevrez aussi que certains jeux permettent de jouer à plusieurs et donc d'augmenter en prime le niveau de relations sociales.



Grâce aux jetons, vous allez pouvoir acheter d'autres souvenirs auprès des boutiques se trouvant près des jeux. Il en existe pour toutes les bourses, du singe en noix de coco à la peluche pingouin. Ces souvenirs, comme nous le verrons plus loin, vous permettront d'égayer une vitrine où ils seront éventuellement revendus, une fois rapportés à votre domicile.





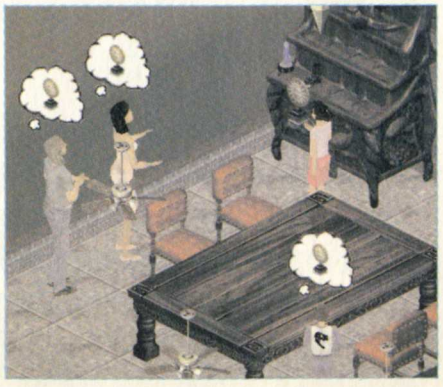
Les nids à poussière !

C'est inévitable, lorsque vous partez en vacances, vous en reviendrez avec quelques souvenirs. Ces petits objets, le fruit de vos sympathiques distractions sur l'île, ont besoin d'un endroit approprié pour les entreposer dans la maison. C'est là qu'intervient une poignée de meubles inclus dans LES SIMS EN VACANCES. Vous n'allez quand même pas laisser traîner vos souvenirs dans le pire des cas sur la pelouse et au mieux sur une table ! Il est en effet préférable de faire l'acquisition d'un buffet où il sera possible de placer fièrement plusieurs souvenirs. Dans le cas où vous n'auriez pas encore ce type de meuble en rentrant de vacances, achetez-en un puis cliquez sur le souvenir pour le **"ranger"**. Vous trouverez ces quatre meubles spécifiques dans **"Surfaces"** et **"+"** : vitrine de souvenirs Bizzaro, vitrine de curiosités Curio, vitrine murale Exotica et étagère à souvenirs.

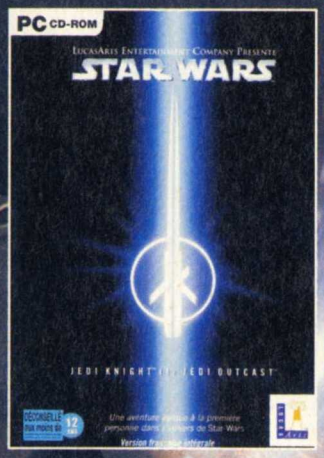
Parmi les souvenirs, il y a aussi les trophées. Il est impossible de les acheter ou de les trouver simplement avec un détecteur à métaux. En fait, c'est la responsable de l'île qui vous en remet si votre famille est heureuse.

Il est possible de vendre les souvenirs si vous finissez par en avoir beaucoup trop pour les entreposer ou si vous n'en avez rien à faire (en mode achat) ! À vrai dire, la plupart des souvenirs sont de la camelote. Vous pourrez ainsi récupérer une quinzaine de Simoléons en vendant une vieille chaussure, dans les 250 à 300 pour un trophée, et parfois beaucoup plus pour certains des souvenirs récupérés par l'entremise d'une Chasse au trésor.

Si plusieurs membres de la famille se trouvent dans la même pièce lorsque l'un des Sims s'intéresse à un souvenir, tout ce petit monde se souvient avec un brin de nostalgie des vacances passées. En fait, tous les Sims présents se rassemblent autour de celui qui a pris dans ses mains le souvenir, et ils ont tous une pensée émue pour leurs vacances.■



STAR WARS JEDI KNIGHT 2 : Jedi Outcast



Éditeur : LUCAS ARTS

Développeur : Maxis

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Avril 2002

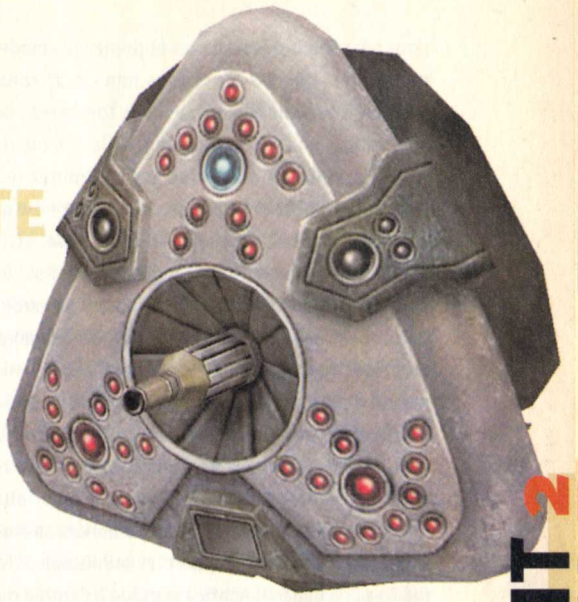
Config. mini : P2 650, 128 Mo

Neuf ans après la mort de son père, Kyle Katarn n'est plus qu'un mercenaire à la solde de la Nouvelle République... Mon Mothma, intriguée par des messages codés provenant de Kejim et concernant la vallée des Jedi, va envoyer en reconnaissance Kyle et Jan Ors, sa partenaire. L'Empire et les chevaliers Sith leur réserveront un accueil plutôt chaud et Kyle devra finalement faire de nouveau appel à la Force. Sur vos gardes vous devez être... chevalier Jedi.

Jay-di (bjean-jacques@loisir.net) **Solution réalisée en mode Jedi**

KEJIM

INFILTRATION DE L'AVANT-POSTE IMPÉRIAL



LES DEUX ZONES SECRÈTES

1) Sur l'aire d'atterrissage des vaisseaux, ouvrez la porte de la réserve à gauche, puis montez de caisse en caisse pour atteindre la mezzanine.
2) Sous le second entrepôt (zone bleue). Utilisez l'ascenseur pour descendre et munissez-vous des lunettes à infrarouge afin de passer derrière les caisses.

L'ENTRÉE DE LA BASE

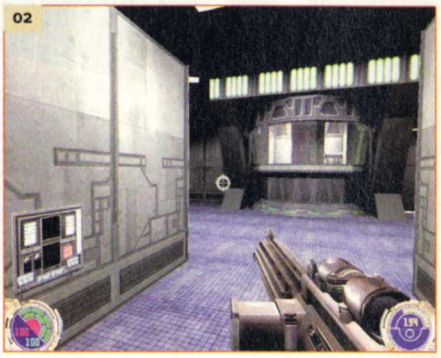
Dès votre arrivée sur Kejim, neutralisez les **2 stormtroppers** postés à l'avant de l'appareil et récupérez les **fusils Blaster E11**. Retournez sur vos pas, tournez à droite et pénétrez dans la **réserve** par la seule porte pouvant être ouverte. Tirez sur la base des **rayons laser** pour les faire exploser et récupérez le **médipack** ainsi que les **packs Blaster**. Montez ensuite de caisse en caisse pour atteindre la **mezzanine** et la **1re zone secrète (01)**. Prenez la dose de **Bacta Biotech** (BB) et le **pack de batteries** et retournez à l'endroit où se tenaient les deux gardes.

01

La mezzanine est la 1re zone secrète.

Engagez-vous sur le chemin en face et éliminez l'**officier impérial** qui apparaîtra à l'angle. Tournez à droite et commencez à neutraliser les **5 stormtroppers** gardant l'**esplanade de la base** avant d'éliminer le **garde** situé au balcon. **Jan** tentera d'ouvrir la porte principale sans succès et **3 stormtroppers** apparaîtront à l'extrémité de l'esplanade. Neutralisez-les, ramassez les armes, puis engagez-vous sur le chemin d'où ils sont venus. Pénétrez dans le sas, utilisez le **convertisseur d'énergie de bouclier**, puis ouvrez la porte. Éliminez l'**officier** posté devant le pupitre de commandes et fouillez-le afin d'obtenir la **1re clé de fournitures des impériaux**. Utilisez l'**ascenseur** à droite et descendez au **niveau -1** pour atteindre le **poste de garde vert (02)**. Neutralisez les **deux tourelles** accrochées au plafond, puis pénétrez dans la petite pièce à gauche. Utilisez la clé sur la **caisse** et récupérez la **dose de BB** avant de retourner à l'ascenseur.

02



Le poste de garde vert.

Montez au **niveau +1**, passez sur le balcon, puis tournez à droite. Utilisez l'ascenseur pour pénétrer dans la **salle de commande des défenses du périmètre**. Activez les défenses en utilisant le pupitre avant de retourner sur le **balcon**. Débarrassez-vous des **trois stormtroppers** et entrez dans leur **salle de garde** afin de récupérer des **fusils Blaster** et **1 dose de BB**. Retournez sur l'esplanade et montez sur le **turbo laser (03)**. Détruisez la **porte principale** de la base de l'Empire, puis suivez **Jan** sur le monte-charge.

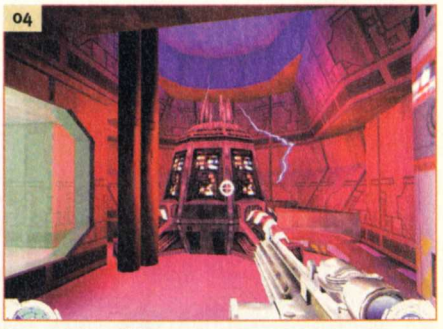
Les turbos laser sont très puissants.

03

LA ZONE BLEUE DE LA BASE

Attendez que le **monte-charge** descende au niveau -1, placez-vous face à la porte, puis attendez que le monte-charge monte. Sautez au fond de la salle et entrez dans le couloir. Tournez à gauche pour apercevoir le **générateur d'énergie (04)** et tirez dessus avec l'attaque secondaire du **Blaster bryar**. Reculez au bout du couloir pour ne pas être touché par le retour de flammes, puis rendez-vous au pied du générateur. Faites-en le tour, montez sur l'ascenseur, puis détruisez la grille. Descendez dans la **1re salle de contrôle** et neutralisez l'**officier impérial** pour lui prendre sa **clé de fournitures**. Utilisez les **interrupteurs** pour déverrouiller toutes les portes, récupérez les munitions et le médipack, puis passez dans le **1er entrepôt** (en face de la salle de contrôle). Neutralisez les **3 stormtroppers**, ramassez le **petit bouclier** (sur les caisses), la **ceinture de détonateurs thermiques** et la **dose de BB** avant de passer dans le **second entrepôt**. Neutralisez les cinq gardes et ouvrez la **caisse de fournitures** afin de récupérer les **lunettes infrarouges**.

04



Le générateur d'énergie.

Activez l'**ascenseur**, descendez et pénétrez dans la pièce sombre. Utilisez les **lunettes infrarouges**

pour passer entre les caisses et prenez les **médipacks** ainsi que les **munitions** dans la **2e zone secrète**. En fouillant la pièce, vous tomberez sur une trappe. En vous approchant, celle-ci s'ouvrira sur la **salle du code bleu (05)**. Éliminez les **5 gardes** et l'**officier impérial** avant de prendre la **clé de fournitures**. Approchez-vous du **code**, activez les panneaux verts, les rouges, puis utilisez le système vidéo pour apercevoir les postes de garde. Sortez de la salle par la porte, désactivez le **champ de protection**, puis montez par l'**escalier**. Éliminez les deux gardes au sommet ainsi que les trois autres stormtroppers au bout du couloir à droite. Retournez au sommet de l'escalier et engagez-vous dans le couloir en face pour tomber sur d'autres gardes. Éliminez les **trois premiers stormtroppers**, puis allez récupérer les **munitions** et le **médipack** à gauche. Abattez le **garde** à l'entrée du puits, placez-vous au centre, puis tournez-vous à gauche pour apercevoir l'entrée de la seconde zone.

05

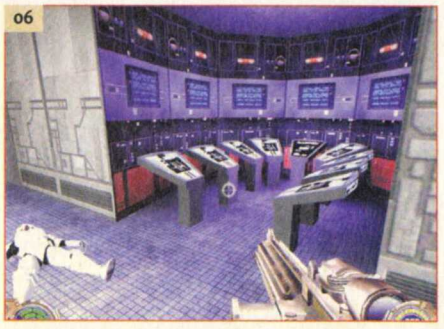
La salle du code bleu.

LA ZONE VERTE DE LA BASE

Neutralisez les **deux tourelles** au plafond dans le **poste de garde vert** et pénétrez dans la zone verte. Abattez l'**officier** qui sortira de la guérite avant d'y pénétrer. Vous trouverez un **générateur de boucliers**, des **fusils Blaster** et **1 dose de BB**. Éliminez les **3 gardes** dans le couloir suivant, puis foncez au bout pour neutraliser les **deux autres stormtroppers**. Ouvrez la dernière porte à droite, récupérez les **munitions** et le **médipack**, puis retournez dans le couloir. Tournez à gauche et entrez dans la **seconde salle de contrôle** à droite. Neutralisez les **4 gardes** et approchez-vous du **pupitre de commandes (06)**. Celui-ci est codé et vous avez besoin de **Jan** pour le faire fonctionner.

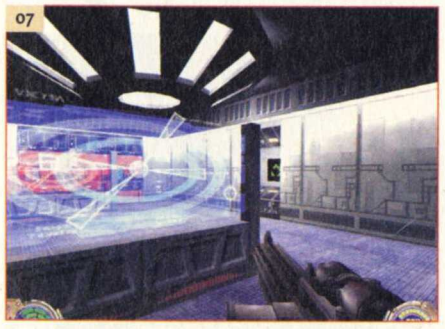
Retournez dans la **salle du puits**, éliminez les **2 gardes** en faction, puis allez dans le second entrepôt. Éliminez les **3 gardes** qui apparaîtront sur la droite et entrez dans l'entrepôt. Vous trouverez **Jan** aux prises avec **3 stormtroppers**. Neutralisez-les puis amenez **Jan** au pupitre de la zone verte. Une fois le code désactivé, retournez dans le **couloir de la zone verte** et pénétrez dans la **salle du code vert** dont les deux portes sont maintenant actives. Éliminez les **quatre gardes** et l'**officier impérial**, puis fouillez la salle pour trouver **1 dose de BB**, un **grand bouclier**, un **médipack**, des **munitions** et le **code vert (07)**. Retournez dans la salle du puits et engagez-vous sur la passerelle de gauche en direction de la **zone rouge**.

06



Le second terminal de contrôle.

07



Le code vert.

LA ZONE ROUGE DE LA BASE

Neutralisez les **deux tourelles de défense** au plafond du poste de garde rouge ainsi que l'**officier** qui sortira de sa guérite. Pénétrez-y afin de trouver des **fusils Blaster** et **1 dose de BB**, puis engagez-vous dans le couloir. Utilisez l'**escalier** à gauche pour surprendre les **deux gardes** postés dans la partie haute de la salle, puis récupérez le **grand bouclier** derrière l'écran de droite. Montez sur le **monte-charge** à gauche pour atteindre la **salle de commandes du puits (08)** et éliminez les **2 stormtroppers** présents. Prenez le **petit bouclier** à gauche, puis utilisez l'**interrupteur** pour neutraliser le **champ de protection** de l'autre côté de la salle du puits. Utilisez la **corniche** pour atteindre l'**interrupteur** qui était protégé par le champ de protection et activez le **générateur du puits**. Un **groupe de stormtroppers** et un **officier** pénétreront dans la salle de commandes : éliminez tout le monde, récupérez la **clé des fournitures**, puis retournez dans la salle précédente.

08

La salle de commandes du puits.

Ouvrez la porte à gauche, éliminez les **2 gardes** à droite devant le **pupitre de communications**, puis les **2 soldats** qui gardent le couloir suivant. Récupérez les **2 doses de BB** dans les **caisses de fournitures** avant d'aller dans le couloir des deux gardes. Éliminez le **soldat** à gauche près des **générateurs de bouclier et de munitions**, puis ouvrez la porte de droite. Abattez le **stormtrooper** dans le renfoncement à droite, prenez la **dose de BB** sous le jet de flamme en vous accroupissant, puis engagez-vous dans le **tunnel de verre**. Éliminez le **garde** au bout du tunnel et sauvegardez après la cinématique montrant la destruction de ce dernier **(09)**.

09

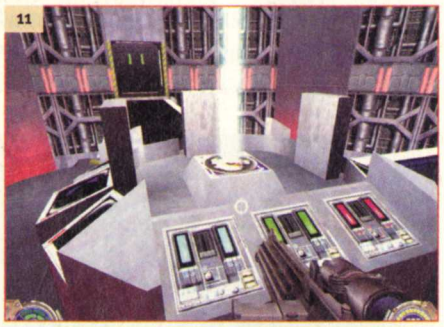
Et un tunnel en moins, un !

Suivez le couloir et descendez par les escaliers pour atteindre une salle gardée par **3 droïdes**. Neutralisez-les puis montez sur le **monte-charge** situé près du **générateur de munitions**. Prenez les fusils Blaster et le médipack, puis franchissez la porte pour atteindre le **second tunnel de verre**. Ramassez les **détonateurs thermiques** à droite, entrez dans le tunnel et éliminez le **stormtropper** qui en garde l'accès. Retournez dans la salle des droïdes, utilisez le **monte-charge** derrière la vitre blindée et sortez de la base. Éliminez les **deux droïdes** gardant l'extérieur des tunnels, puis prenez le **grand bouclier** à droite de la **parabole**. Montez sur le toit du second tunnel de verre, traversez-le sans vous préoccuper de l'explosion et neutralisez les **deux gardes** postés devant la **salle de garde**. Prenez la **dose de BB** à droite et faites le ménage dans la salle. Récupérez les munitions et le médipack, puis ouvrez la porte suivante. Lancez un **détonateur thermique** en direction des **3 soldats**, puis éliminez l'**officier impérial** à gauche gardant le **code rouge (10)**. Récupérez le dernier code avant de sortir de la salle par la porte à

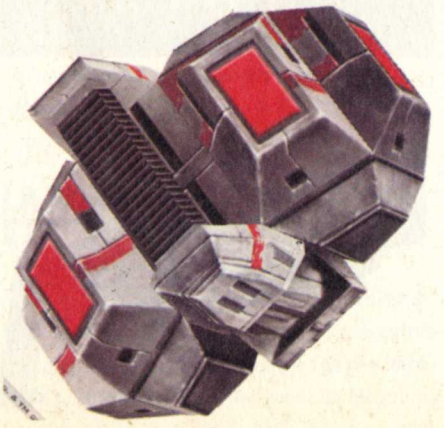
gauche. Neutralisez les deux stormtroppers qui apparaîtront à droite, puis tournez à gauche pour atteindre les générateurs de boucliers et de munitions à l'entrée du 1er tunnel de verres.

Il est assez belliqueux, cet officier...

Retournez dans la **salle du puits** afin d'entrer les codes dans la machine. Commençons par le **code rouge** : appuyez une fois sur la touche du milieu, puis trois fois sur la touche de droite. Utilisez ensuite l'**interrupteur rouge** pour mettre en place le **pont**, puis occupez-vous du **code vert**. Appuyez deux fois sur la touche gauche, trois fois sur la touche au centre et deux fois sur la touche droite pour obtenir le bon code. Utilisez l'**interrupteur vert** pour désactiver le **champ de force** protégeant la porte. Appuyez une fois sur la touche gauche, deux fois sur la touche centrale et une fois sur la touche droite pour entrer le **code bleu**. Utilisez ensuite l'interrupteur bleu pour **activer la porte**. Maintenant, tout est en place pour visiter le **dernier secteur de la base (11)**.



Tout est OK pour visiter la dernière partie de la base.



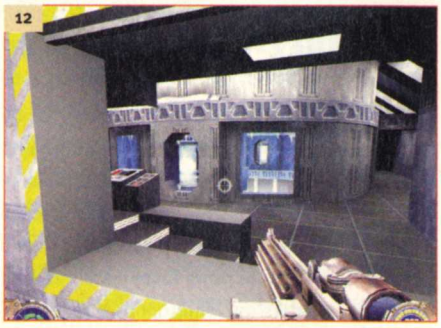
LA DERNIÈRE PARTIE DE L'AVANT-POSTE IMPÉRIAL

LES TROIS ZONES SECRÈTES

1) Au-dessus de la chambre froide en utilisant la corniche extérieure.
2) Dans la partie haute du couloir juste après la salle de la chambre froide.
3) Dans la salle du cristal. Vous devrez utiliser un droïde dans le couloir sombre pour atteindre la commande d'ouverture du panneau.

LA CHAMBRE FROIDE

Les soldats de l'Empire seront sur leurs gardes, alors pas de blague, ne leur foncez pas dedans comme une brute ! Dans le 1er couloir vous trouverez **six gardes** et un **officier** : réduisez-les en bouillie, puis allez récupérer les **munitions** et les **médipacks** dans les armureries avant de prendre la **clé de sécurité** de l'officier. Actionnez l'interrupteur à droite de la porte et reculez pour ne pas rester dans la ligne de mire de la tourelle. Neutralisez les **2 stormtroopers**, détruisez la **tourelle**, puis engagez-vous à gauche. Éliminez les deux **gardes** au fond de la salle, récupérez les munitions, puis utilisez l'**interrupteur** à gauche pour ouvrir le **panneau blindé** à droite. Détruisez la **vitre** pour atteindre la **chambre froide (12)**, puis actionnez les **deux interrupteurs** du panneau de contrôle. À droite, vous tomberez sur un **officier** et **deux droïdes** : neutralisez-les ainsi que les **2 soldats** stoppés dans la partie haute du couloir suivant. Récupérez la **clé des fournitures** sur l'officier avant de revenir près de la **chambre froide**.



La chambre froide.

Détruisez la **vitre** en face du panneau de contrôle et laissez-vous tomber au fond de la chambre. Franchissez la porte en face, puis actionnez l'**interrupteur** à droite pour faire apparaître un **second panneau de contrôle**. Éteignez les générateurs et montez par l'escalier pour atteindre le **couloir**. Retournez dans la chambre froide, mais, cette fois, utilisez la **corniche** pour atteindre le **bras mobile**. Utilisez-le pour atteindre la partie haute de la pièce, puis tournez autour de la chambre froide grâce à la **corniche extérieure**. Vous atteindrez la 1re **zone secrète (13)**, à l'intérieur de laquelle vous trouverez un **médipack**, des **munitions** ainsi qu'une **dose de BB** et un **petit bouclier** dans la caisse à fournitures. Refaites le tour de la chambre froide, engagez-vous dans la **partie haute du couloir** et sautez vers la gauche pour atteindre la 2e **zone secrète**. Utilisez le **générateur de munitions** et récupérez les détonateurs thermiques avant de retourner dans le couloir et de passer dans la **salle du pilier central**.

La 1re zone secrète.

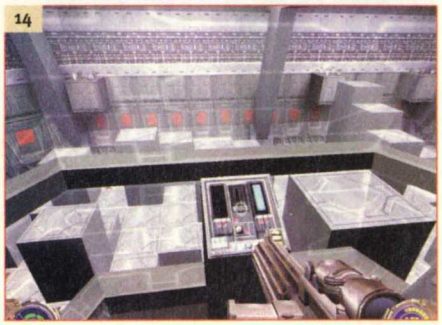
LA SALLE DES CUBES

Éliminez les **2 droïdes de défense**, puis longez la corniche par la droite pour neutraliser les **2 soldats** et l'**officier** retranchés dans le bunker de commandement. Pour ouvrir la porte, vous devez impérativement faire exploser la **caisse** près de l'**interrupteur** à gauche. Une fois le **pont** activé, faites le tour de la salle, passez sur le **pilier central** et entrez dans le **bunker**. Récupérez les munitions et le médipack, puis actionnez l'interrupteur avant de monter sur l'ascenseur. Suivez le couloir pour atteindre le 1er **panneau de contrôle de la salle des cubes (14)**. Actionnez l'interrupteur, retournez dans la salle du pilier central, puis descendez au rez-de-chaussée. Neutralisez les **deux soldats** devant l'entrée de la salle des cubes pour y entrer. Détruisez les **trois tourelles de défense**, puis sautez de cube en cube pour atteindre les **3 doses de BB** ainsi que le **grand bouclier**.

Retournez dans la salle du pilier central, faites-en le tour, puis entrez à l'intérieur du **pilier**. Laissez-vous tomber dans le trou et suivez le **tunnel** pour atteindre la **salle des tubes**. Prenez la **dose de BB**

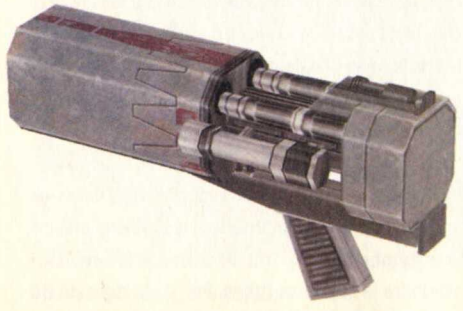
sur le panneau à droite et utilisez l'**interrupteur** de ce panneau pour faire apparaître **quatre scaphandres**. Traversez la salle et montez par les escaliers pour atteindre la **2e panneau de contrôle de la salle des cubes**. Retournez dans la salle précédente et descendez l'escalier à gauche pour retourner dans la **salle des cubes**. Détruisez les **quatre nouvelles tourelles** qui seront apparues, puis sautez de cube en cube pour atteindre les **munitions**, le **grand bouclier** et la **dose de BB**. Retournez dans la **salle des tubes** et passez la porte en face. Éliminez l'**officier** en face, dans le couloir menant à la prison, puis le **groupe de stormtroppers** qui interviendra dans la bataille. Détruisez la **tourelle** à droite ainsi que l'**officier** à gauche dans le renfoncement. Récupérez une **clé de sécurité** et une **clé de fournitures**. Activez l'interrupteur du 1er officier, puis entrez dans la **salle de contrôle des tubes** grâce à la clé de sécurité. Approchez-vous du **panneau de contrôle** à gauche **(14)**, actionnez l'interrupteur de droite, puis trois fois l'interrupteur de gauche pour faire sauter les **vitres blindées** autour des quatre tubes.

14



Le panneau de contrôle des cubes.

Allez régénérer vos boucliers, si vous en avez besoin, puis partez dans le couloir menant à la **prison** : traversez-la et montez sur le **monte-charge** au bout à droite. Passez par la porte, tournez à gauche, puis abattez l'**officier** dans le bureau. Utilisez l'**interrupteur** pour déverrouiller toutes les cellules et laissez-vous tomber dans l'une d'entre elles. Neutralisez les **2 droïdes de surveillance**, puis fouillez les cellules afin de récupérer des **bombes**, des **détonateurs thermiques**, un **médipack** et des **munitions**. Dans la caisse de fournitures, vous trouverez aussi **1 dose de BB**. Retournez dans la **salle de contrôle des tubes** et sortez par la seconde issue. Dans la **salle de garde** suivante, **deux tourelles de défense** s'activeront lorsque vous approcherez : détruisez-les puis cassez la **caisse** à droite obstruant le **conduit**. Détruisez la **grille** au bout et engagez-vous dans le couloir suivant. Sur la droite, vous apercevrez la **salle du cristal (15)**. Pour le moment, les deux portes sont bloquées mais, si vous vous approchez de celle de gauche, l'une d'elles finira par s'ouvrir. Un **groupe de stormtroppers** et un **officier** vous barreront la route de la **salle des générateurs** : éliminez-les et récupérez la **clé de sécurité** ainsi que les **fusils Blaster** près des pupitres de commandes.



15

La salle du cristal.

Montez les quelques marches à gauche pour atteindre le **3e panneau de contrôle de la salle des cubes**, actionnez l'**interrupteur**, puis retournez dans la salle précédente. Utilisez la clé sur la serrure à gauche, lancez un **détonateur thermique** pour détruire les **rayons laser**, puis récupérer les **détonateurs thermiques** avant de vous engager sur le **monte-charge**. Vous voilà de retour dans la **salle des cubes** : détruisez les **six tourelles actives** et sautez de cube en cube afin de récupérer les **munitions** ainsi que le **grand bouclier**. Retournez dans la salle des générateurs et utilisez l'issue en face... Direction la **salle du générateur principal**.

LE RENDEZ-VOUS AVEC JAN

Dès votre arrivée dans le sas, le panneau blindé en face s'ouvrira. Neutralisez les **stormtroopers** ainsi que l'**officier** aux commandes du **turbo laser** (rien que ça...) ! Faites attention aux **soldats cachés** à gauche, puis activez l'**interrupteur** au bout à gauche. Sautez sur le **turbo laser** juste à côté et abattez les **soldats** qui tenteront de donner l'assaut. Pénétrez alors dans la **salle du réacteur** et passez dans celle de contrôle. Actionnez les deux interrupteurs pour que le **réacteur explose** et détruise en partie la **porte à gauche (16)**. Passez sous les rayons laser pour atteindre la porte, puis la **salle de commande des droïdes**. Traversez-la, prenez les **munitions** et le **médipack** à gauche, puis ouvrez la porte juste à côté. Vous arriverez dans une salle où les officiers sont morts ! Récupérez rapidement la **clé de sécurité** et retournez dans la **salle des droïdes**. De l'autre côté de la pièce, ouvrez la **porte du panneau de commandes** et actionnez l'**interrupteur** pour prendre les commandes d'un **droïde**.

16

Les rayons sont très dangereux !

Traversez la pièce, ouvrez la **trappe** près de la porte pour entrer dans la **salle du cristal**, puis tournez à droite. Engagez-vous dans le **couloir sombre** où se forment des arcs électriques pour atteindre la **salle des générateurs**. Désactivez-les en utilisant l'**interrupteur** au bout à gauche, puis retournez dans le **couloir sombre**. Après le virage à gauche, longez le mur de droite pour apercevoir un **autre interrupteur**. Utilisez-le pour déverrouiller la **3e zone secrète**, puis reprenez les commandes de **Kyle**. Entrez dans la salle du cristal et utilisez le **générateur de munitions** pour valider la **3e zone secrète (17)**. Sortez par l'autre issue pour éliminer le **dernier groupe de stormtroppers** dans la salle de stockage des cristaux. Ramassez les armes, sortez par la seconde issue, puis utilisez le **générateur de bouclier**. Engagez-vous dans le dernier couloir pour terminer votre mission sur **Kejim**.

17

La 3e zone secrète.

ARTUS PRIME

LA MINE

LA ZONE SECRÈTE

Lorsque vous utilisez le 1er ascenseur, glissez-vous dans le petit couloir entre les deux niveaux.

L'INFILTRATION DE LA MINE

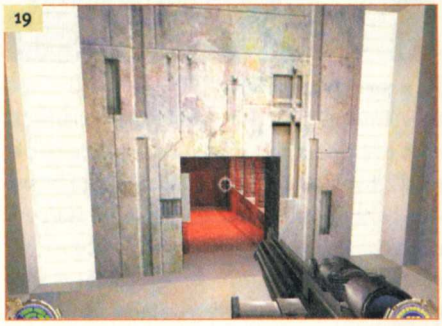
En arrivant sur Artus Prime, soyez discret ! Suivez le chemin et longez la falaise de droite pour atteindre un corps. Prenez l'**arbalète laser wookie**, puis faites le tour de la plate-forme d'envol pour atteindre le pied de la **tour des deux projecteurs**. Faites-en le tour, pénétrez à l'intérieur et utilisez l'**interrupteur** pour désactiver les projecteurs. Sortez de la tour et approchez-vous des **tubes** reliant la plate-forme d'envol et l'**entrée de la mine (18)**. Avancez prudemment sur les tubes car certains d'entre eux vont être détruits lorsque vous en approcherez. Une fois au pied de la structure en béton, tournez à gauche et montez par l'escalier pour atteindre une porte : ouvrez-la et abattez tous les **gardes impériaux** qui tenteront de sortir. Dans le **poste de garde**, utilisez l'un des ascenseurs et neutralisez l'**officier** afin de lui prendre sa **clé de sécurité**. Récupérez les **médipacks**, ouvrez la porte grâce à la clé, puis utilisez les **générateurs de bouclier et de munitions** avant d'entrer dans la **salle de contrôle**.

18

Il va falloir monter de tube en tube pour atteindre le sommet...

LA ZONE SECRÈTE ET L'ENTREPÔT

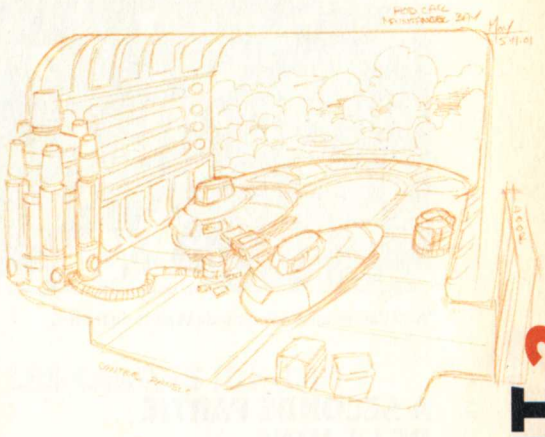
Collez-vous à gauche, ouvrez la porte, abattez l'**officier impérial** à droite ainsi que les deux autres qui apparaîtront. Éliminez ensuite les **gardes impériaux** puis le **dernier officier** avant de récupérer les **armes** et les **clés** sur le corps de vos ennemis. Sortez de cette pièce par la seconde issue, sauvegardez et utilisez l'**ascenseur** pour descendre vers les niveaux inférieurs. Retournez-vous et engagez-vous dans le **petit conduit** que vous apercevrez lors de la descente **(19)**. Au bout, vous trouverez des **détonateurs thermiques** dans la **zone secrète**. Vous pourrez aussi neutraliser **4 stormtroopers** en tirant par l'ouverture au bout de la petite pièce. Retournez ensuite à l'ascenseur et descendez tout en bas pour atteindre l'**entrepôt**. Neutralisez l'**officier** et les petits compagnons des soldats que vous avez déjà éliminés, puis ramassez les armes. Récupérez le **grand bouclier** dans la caisse de fournitures à gauche et sortez de l'entrepôt par la porte à gauche.


19

L'entrée de la zone secrète.

LA PREMIÈRE PARTIE DE LA MINE

Dans le couloir, cachez-vous dans un renfoncement lorsque l'**ascenseur** remontera. Neutralisez les **4 gardes impériaux** qui apparaîtront et empruntez l'ascenseur. Dans le nouveau couloir, tournez à droite et pénétrez dans la **salle de commandes**. De chaque côté de la salle vous apercevrez des panneaux gris entourés de lumière rouge **(20)** : placez une **bombe** devant chaque panneau, puis allez au fond de la salle. Dès que les panneaux se révéleront, faites exploser les bombes pour anéantir en une seule fois **12 soldats impériaux** ! Récupérez les **fusils Blaster** ainsi que les **doses de BB**, puis ouvrez la porte du fond. Neutralisez les **deux tourelles de défense**, pénétrez sur le **quai** et ramassez le **matériel**. Retournez dans la salle de commande, sortez par la porte à gauche, puis traversez la **passerelle**. Arrivé à l'**intersection**, neutralisez les **quatre gardes** à droite ainsi que celui



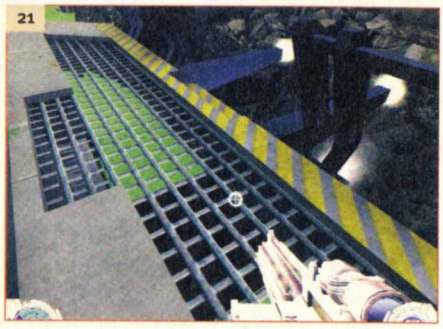
qui arrivera sur la gauche. Laissez la rampe pour le moment et poursuivez dans le couloir en face jusqu'au **point de sauvegarde**.

20

Les Impériaux préparent une embuscade, vous aussi...

Ouvrez la porte au bout du couloir, éliminez les **gardes** ainsi que les **officiers** présents dans la **salle de garde**, puis récupérez la **clé des fournitures** avant de retourner à l'intersection. Descendez la rampe, tournez à gauche en direction de la **caisse de fournitures** et éliminez les **6 soldats**. Récupérez la **dose de BB** dans la caisse, les **fusils laser** et les **mines laser** au fond du canyon. Retournez dans la salle de garde, utilisez le **générateur de boucliers**, sauvegardez puis observez la **salle de transit** grâce au **système de vidéosurveillance**. Sortez ensuite de la mine et cherchez **deux feux blancs clignotants (21)** : attendez qu'un **piston** apparaisse, sautez dessus, accroupissez-vous et placez-vous sur la **corniche** à la base du piston. Une fois que ce dernier reprend sa position initiale, allez à l'intérieur, tout au bout, et détruisez la **protection** autour du générateur puis le **générateur** lui-même. Le piston descendra : placez-vous dessus et attendez qu'il remonte pour pénétrer dans la **salle de transit**. Placez-vous ensuite sur la **structure** encadrant les containers et attendez que l'un d'entre eux se positionne au centre de la salle. Sautez dessus pour qu'il vous emmène. Dès que vous apercevrez un passage à

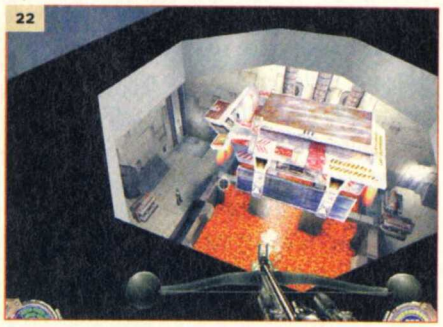
gauche, sautez en direction de la **veine de cristaux**.



Voici l'accès au générateur de la salle de transit.

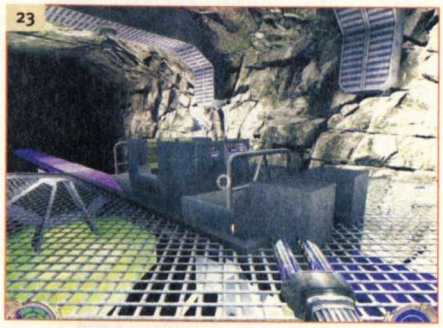
LA SECONDE PARTIE DE LA MINE

Munissez-vous de la **matraque** et engagez-vous dans la veine. À la 1re intersection, prenez à droite et neutralisez les **droïdes araignées** qui vous attaqueront dans le tunnel. Montez les quelques marches et tournez à droite jusqu'à la 2e intersection. Détruisez les **droïdes araignées**, puis tournez à droite. Continuez ensuite tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez de la lumière. Mettez en route la foreuse pour accéder à la seconde partie de la mine. Munissez-vous de l'**arbalète laser** et snipez les sept soldats gardant la **salle de déchargement (22)**. Détruisez la **seconde grille**, sautez sur un **container** et sur la passerelle pour atteindre le niveau supérieur. Récupérez le **matériel** dans les trois râteliers, puis utilisez l'**ascenseur** pour descendre au niveau inférieur. Récupérez les **détonateurs thermiques** et utilisez la seule porte qui puisse s'ouvrir pour entrer dans la **salle du compresseur**. Éliminez les **6 gardes** présents, puis montez sur le **compresseur** pour atteindre le **générateur de boucliers**. Sortez par l'issue du niveau supérieur et pénétrez dans la **salle de commandement général**.



Un container dans la salle de déchargement.

Utilisez l'arbalète afin de neutraliser les **3 officiers** et les **6 gardes impériaux**, puis descendez grâce à l'ascenseur. Récupérez les **fusils laser**, la **clé des fournitures**, les **doses de BB** et les **bombes**, puis ouvrez la caisse de fournitures. Prenez la **dose de BB** et utilisez ensuite l'**interrupteur** à droite du panneau de contrôle principal. Le sabotage de la mine commencera alors et se terminera par une belle explosion. Sortez par la seule porte active de la salle, traversez le couloir et entrez dans l'**entrepôt**. Éliminez les **quatre soldats** et retournez dans la **salle de commandes** (vous savez, l'endroit où les stormtroopers vous avaient tendu une embuscade). Sur le chemin, éliminez les **2 soldats** dans le couloir puis commencez le ménage. En tout, **6 gardes impériaux** et **2 droïdes araignées** tenteront de vous stopper. Pénétrez sur le **quai**, éliminez les **3 droïdes araignées**, ramassez le matériel puis montez sur le **wagonnet (23)** : activez-le pour poursuivre votre mission.

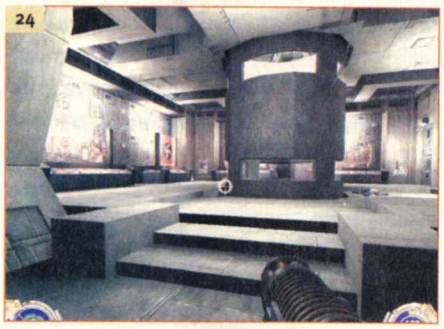


Le wagonnet de la liberté...

LA GRANDE ÉVASION

LA LIBÉRATION DES PRISONNIERS

En arrivant tout au bout, abattez les **2 stormtroopers** sur le quai puis sautez sur la corniche à gauche. Allez au bout du quai pour qu'une explosion fasse tomber un **pan de mur**. Montez à l'étage, utilisez **l'interrupteur** à droite, puis descendez. Passez par la porte, neutralisez le **garde** dans le couloir, puis les **3 stormtroppers** postés derrière les meurtrières. Retournez-vous et abattez les **3 gardes** qui sortiront de la porte, puis les **deux derniers** qui vous attendront dans la salle des **générateurs de munitions et de boucliers**. Ramassez tout le matériel (fusils, grand bouclier et bombes), puis utilisez l'**interrupteur** au bout de la salle. Cela activera la porte dans le couloir précédent : passez-la pour atteindre la **prison** et neutralisez les **4 gardes** du **niveau 0**. Neutralisez les **4 soldats** dans l'escalier menant au **niveau +1**, puis préparez-vous à une grosse bagarre ! Munissez-vous des **bombes**, placez-en une devant la porte, puis derrière la porte dès que vous êtes repéré. Reculez dans l'**escalier** et attendez quelques secondes pour faire exploser les charges. Abattez les survivants au fusil Blaster, puis traversez le **niveau 1**. Neutralisez les **soldats** dans l'**escalier** menant au **niveau 2**, puis recommencez l'opération "boom" avec les **soldats** gardant le **niveau 2**. Prenez les **mines laser**, foncez en direction de **l'escalier** menant au **niveau 3**, en nettoyant la zone, puis récupérez le matériel au sommet de l'escalier. Ouvrez la porte, entrez et retournez dans l'escalier dès que les **4 droïdes** vous auront repéré. Détruisez-les, traversez le **niveau 3** et engagez-vous dans l'escalier menant au **niveau 4**. Abattez les **stormtroppers** dans l'escalier, puis pénétrez dans la **salle de garde de la prison (24)**. Éliminez les **3 officiers impériaux**, ramassez tout le matériel, puis actionnez l'**interrupteur** à droite afin d'ouvrir toutes les cellules ! Avant de sortir de la salle, utilisez le **second interrupteur** pour mettre en route le **ventilateur** situé au centre.

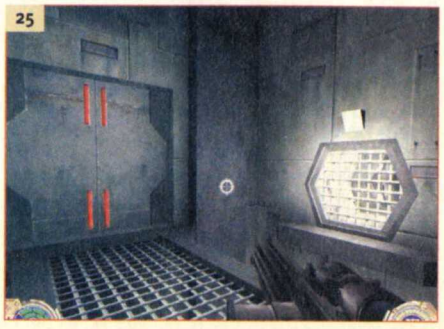


La commande des cellules est à droite.

LE COMMANDANT DE LA BASE

Retournez dans l'escalier, éliminez le **soldat** au niveau 3, puis passez par la porte à droite. Détruisez la **tourelle de défense** au plafond dans le couloir suivant et entrez dans la **salle des générateurs de boucliers** et de **munitions**. Sortez par l'autre issue et approchez-vous de l'homme accroupi. C'est l'un des **prisonniers évadés** : suivez-le dans le **hangar d'arrimage** et aidez les rebelles à neutraliser les **groupes de stormtroopers**. Ramassez le matériel disséminé au sol, puis utili-

En direction de la 3e partie de la mine...



sez l'**ascenseur** à gauche de la porte principale pour atteindre la passerelle. Neutralisez les **3 gardes** dans le couloir à droite, puis ouvrez la porte suivante. Tournez-vous à droite pour apercevoir une **grille (25)** : détruisez-la. Engagez-vous dans le **conduit d'aération** et suivez-le jusqu'au bout. Montez sur l'**ascenseur** et poursuivez votre périple jusqu'au bord d'un **puits**. Il s'agit du **ventilateur** que vous avez mis en route tout à l'heure : sautez dans le **flux d'air**. En arrivant en bas, surtout ne restez pas au-dessus des **pales**, engagez-vous dans le **seul conduit ouvert**.

Faites ensuite le tour de la **salle circulaire** par la gauche et détruisez la seconde grille à droite afin de trouver la **zone secrète**. Prenez le matériel et engagez-vous dans le **conduit d'aération ouvert** muni de la **matraque**. Neutralisez les **3 droïdes araignées** puis pénétrez dans une **seconde veine de cristaux**. Les tunnels sont remplis de droïdes araignées, alors restez sur vos gardes ! Allez jusqu'à la **première intersection** et tournez à gauche. Au **corps du mineur**, tournez à gauche, suivez le tunnel, puis tournez à gauche à l'**intersection suivante** et tout de suite à gauche. À la **3e intersection**, prenez à gauche puis encore à gauche à la **4e intersection**. Vous tomberez sur le **corps d'un mineur** ainsi que sur **2 packs d'énergie**. Prenez encore à gauche à la 5e intersection pour finalement atteindre une **salle de stockage** sur la gauche. Détruisez les **droïdes araignées** une fois qu'ils auront neutralisé tous les **gardes impériaux**, puis faites le tour de la salle afin de récupérer tout le matériel. Éliminez les **gardes** dans le couloir suivant, puis ouvrez la porte de gauche. Dans le couloir suivant, ouvrez la porte à gauche, abattez les **2 stormtroppers** puis utilisez le **bouton de la console centrale**. Retournez dans le 1er couloir, ouvrez la porte de droite et neutralisez toute forme de résistance. Récupérez les **fusils** et les **médipacks** dans la salle, puis allez jusqu'au **générateur de boucliers**. Ouvrez la porte à gauche, éliminez les soldats dans l'escalier et revenez dans la salle du générateur. Tout au bout, ouvrez la porte et faites prisonnier le **commandant de la base (26)**. Amenez-le au sommet de l'**escalier** pour qu'il ouvre la porte de droite. Neutralisez les droïdes araignées qui sortiront par la porte, puis faites entrer le commandant dans la **salle de contrôle**. Ce dernier finira par sortir une arme : abattez-le ainsi que les **gardes impériaux** qui apparaîtront. Passez dans la salle suivante, éliminez les deux soldats, puis entrez dans la **salle des scaphandres**. Neutralisez la résistance avant de pénétrer dans le **système d'aération** au fond de la salle. Tournez à droite puis sortez de la mine.

DESTRUCTION DES DÉFENSES

LA ZONE SECRÈTE

Après avoir détruit les 3 AT-ST et avoir pris l'ascenseur, allez à droite et détruisez la grille au bout à droite.

EN ATTENDANT JAN...

En attendant que **Jan** vienne vous récupérer, vous devez **protéger les prisonniers**. La mission commencera et vous aurez tout de suite un **AT-ST** aux trousses ! Foncez à gauche, entrez dans la guérite, neutralisez le **soldat** et l'**officier**, récupérez la **clé des fournitures**, puis utilisez le **bouton de commande du monte-charge**. Sortez, foncez sur le monte-charge et zigzaguez pour éviter les tirs du AT-ST. Contournez la guérite, montez sur le **turbo-laser** et détruisez le **AT-ST** rapidement. Sautez du **turbo laser**, éliminez l'**officier** dans la guérite, puis les **3 gardes impériaux** qui sortiront d'une pièce à droite. Un **2e AT-ST** fera son entrée ! Remontez sur le **turbo laser (27)** et détruisez-le avant qu'il ne réduise en miettes les prisonniers. Neutralisez les **soldats** qui resteront sur la structure en béton, puis descendez du turbo laser. **Deux gardes impériaux** viendront à votre niveau grâce au monte-charge : abattez-les puis rendez-vous dans la pièce où étaient les trois gardes impériaux. Prenez le **grand bouclier** et allez au monte-charge pour éliminer les **gardes** qui seront postés dans le canyon. Utilisez le monte-charge pour descendre dans le canyon et partez des **canons ioniques**. Éliminez les soldats de l'Empire qui apparaîtront, puis approchez-vous de la seconde structure en béton. Un **3e AT-ST** apparaîtra : attirez-le vers le fond du canyon, puis utilisez le **monte-charge** pour atteindre le **turbo-laser** et réduire en miettes cette carcasse de ferraille ! Neutralisez les **gardes** qui seront venus avec l'engin, puis retournez à l'endroit où il est apparu.

LES CANONS IONIQUES

Ouvrez la porte à droite et utilisez l'**ascenseur** pour atteindre le **chemin de ronde**. Éliminez les **2 soldats**, utilisez le **générateur de boucliers** et foncez à droite. Vous trouverez une **grille** : détruisez-la et pénétrez dans la **zone secrète**. Récupérez le matériel, puis suivez le chemin de ronde pour atteindre le second turbo-laser. Éliminez les **2 gardes** protégeant les **canons ioniques** puis pénétrez dans le poste de garde. Neutralisez les **3 soldats** dans le couloir, ramassez le matériel et passez dans le second couloir. Neutralisez le **garde** et la **tourelle de défense** avant d'entrer dans le **hangar des AT-ST (28)**. Munissez-vous de l'**arbalète**, snipez tout le monde, puis détruisez le rayon laser avant de pénétrer dans la petite salle à gauche. Utilisez l'**ascenseur central** puis l'un des deux ascenseurs pour atteindre le bas de la salle et récupérer la **clé de sécurité** sur le corps de l'officier. Dans un coin du hangar, vous trouverez des **mines** : prenez-les puis ouvrez la petite porte. Neutralisez les **gardes** et les **officiers impériaux** retranchés dans la première salle, puis récupérez la **clé des fournitures**. Passez dans la **salle des boucliers des canons**, éliminez les **3 officiers** et appuyez sur le **bouton** coupant les boucliers de protection des canons ioniques.

28

Heureusement qu'ils ne sont pas actifs...

Lorsque vous retournerez dans le **hangar des AT-ST**, **2 groupes d'Impériaux** descendront grâce aux ascenseurs : neutralisez-les puis ouvrez la **caisse**

Au moindre coup tordu, t'es mort !

26

Saleté de AT-ST !

27

à fournitures afin de récupérer **1 dose de BB**. Retournez ensuite au sommet du hangar et sortez du poste de garde en éliminant le garde qui apparaîtra. Montez sur le premier **turbo laser** que vous trouverez et faites sauter les **2 canons ioniques** ! Retournez dans le **hangar des AT-ST**, neutralisez les **3 gardes** qui apparaîtront, puis passez la porte

Dessan est un Sith... méfiance !

par laquelle ils sont arrivés. Détruisez la **tourelle de défense** et les **rayons laser** pour atteindre le petit canyon où **Jan** s'est posé avec le Raven's Claw. Vous tomberez sur **Dessan (29)** et **Tavion** : le combat commencera, mais vous n'aurez aucune chance de le vaincre. Après la mort de **Jan**, vous irez dans la **vallée des Jedi** puis à **Yavin** afin de rencontrer **Luke Skywalker** à l'**académie des Jedi**.

LA VALLÉE DES JEDI YAVIN

L'ACADÉMIE DES JEDI

LUKE SKYWALKER

Un C-3PO vous accueillera et vous préviendra que vous êtes attendu par Luke Skywalker. Traversez le **hangar des X-wings** et utilisez l'**ascenseur**. Tournez à gauche, prenez le **2e ascenseur** et allez à droite afin d'atteindre le **3e ascenseur**. Allez au bout du couloir et pénétrez dans la grande salle où vous attend **Luke Skywalker (30)**. Il vous donnera des informations sur **Desann**, puis vous devrez commencer les **épreuves de la Force**. Utilisez les deux premiers ascenseurs pour descendre, puis tournez à droite pour atteindre les **cours** du **temple en ruines**. Tournez à gauche, entrez dans le couloir et ouvrez la porte tout au bout. Sur l'esplanade principale, pénétrez dans le **trou** à gauche du symbole pour entrer dans le **temple en ruines**.

Le célèbre Luke Skywalker.

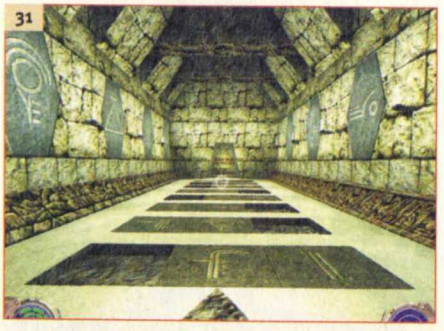
LE TEMPLE DE MASSASSI

LA ZONE SECRÈTE

Dans la salle des marches du temple en ruines. Utilisez Arrière sur les 4 dernières marches et atteignez la niche dans le mur.

LES 4 PREMIERS POUVOIRS DE LA FORCE

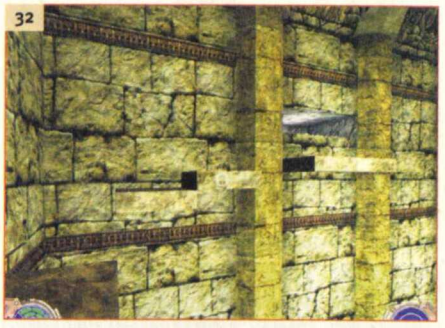
Dans la **salle principale du temple**, tournez à gauche, passez par la porte et suivez le couloir afin d'atteindre le **pouvoir Avant (Poussée)**. Suivez le couloir, entrez dans la **salle des symboles (31)** et utilisez **Poussée** sur les **pierres hexagonales** accrochées aux murs. Elles pivoteront sur elles-mêmes



Il faut aligner les symboles.

faisant apparaître des symboles. Revenez au début de la salle et utilisez **Poussée** sur les symboles au sol pour que ceux au mur correspondent avec les symboles au centre de la pièce. La porte au bout s'ouvrira : récupérez le **pouvoir Arrière (Traction)** dans le couloir suivant et poursuivez jusqu'à la **salle des marches**.

La porte de sortie est en hauteur. Pour l'atteindre, utilisez **Traction** sur les **14 marches encastrées** dans les murs. Placez-vous sous les marches, faites-les toutes sortir du mur, puis utilisez-les pour atteindre la porte de sortie. Ne sortez pas tout de suite ; légèrement à droite, vous apercevrez **4 autres marches** et **1 niche dans le mur (32)**. Faites sortir les marches grâce à **Arrière** et utilisez-les pour atteindre la niche constituant la **zone secrète**. Attention : les marches ne resteront actives que quelques instants ! Utilisez Arrière pour attraper la **dose de BB** et le **pack d'énergie** avant de sortir par la porte en hauteur.



La seule zone secrète du temple.

Prenez le **pouvoir Vitesse** juste dernière la porte, puis laissez-vous glisser dans le **trou** de l'autre

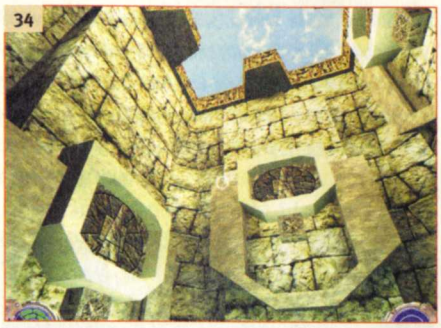
côté du balcon. Une fois dans le couloir, montez sur la dalle à droite pour ouvrir la porte, puis montez sur la grande dalle. Les **4 portes** du couloir s'ouvriront : utilisez **Vitesse** et foncez pour atteindre la **salle du pilier**. Celui-ci s'élèvera sans que vous puissiez l'arrêter : faites-en le tour puis sortez de la salle. Prenez le **pouvoir Saut** dans la salle suivante et retournez dans la **salle principale du temple** en utilisant la porte à gauche. Sur la droite, vous apercevrez un débris de mur en forme de **triangle (33)** : montez dessus et sautez en direction du mur. Tournez-vous à droite puis, grâce à **Saut**, rendez-vous sur le **second balcon**.

33

En route vers le sabrolaser.

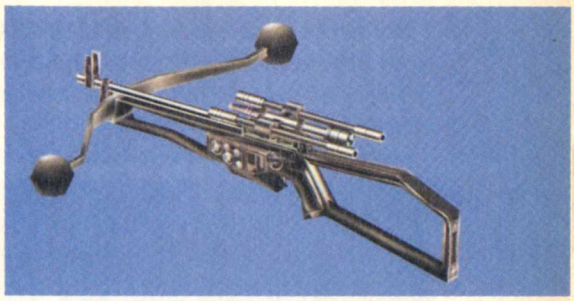
LE SABROLASER

Passez par la porte à gauche et entrez dans la **salle des gargouilles**. Utilisez **Arrière** sur les quatre têtes pour remplir le bassin et lever la **grille** au fond de la pièce, puis revenez au début. Utilisez **Vitesse** pour traverser le bassin et sautez pour vous glisser rapidement sous la grille avant qu'elle ne se referme. Dans le couloir suivant, la porte du fond ne s'ouvrira pas : utilisez **Avant** sur le mur de droite pour créer un passage, puis laissez-vous tomber dans le **trou**. Suivez le couloir pour atteindre le **puits des sauts (34)** et libérez les **grandes pierres** en utilisant **Avant** sur les **petites pierres** juste en dessous. Sautez ensuite de pierre en pierre pour atteindre la porte en hauteur. Dans le couloir suivant, tournez à gauche et contournez le **grand socle**. Passez dessus, utilisez **Vitesse** et foncez vers le vide. Une **plate-forme** glissera sous vos pieds : continuez à courir et sautez en direction de la porte.


34

Maintenant sautez de pierre en pierre.

Vous voilà dans la **cour du sabrolaser (35)**. Allez au pied du **pilier** et utilisez **Avant** sur les **taquets** retenant le pilier. La **cage** renfermant le **sabrolaser** sera maintenant à la bonne hauteur, mais il sera impossible de le récupérer. Faites demi-tour, placez-vous sur le **monte-charge** à l'intérieur du mur, puis utilisez **Vitesse** pour foncer vers la cage ! En arrivant à proximité de la cage, utilisez **Avant** pour déplacer le sabrolaser, faites ensuite le tour de la cage et prenez ce que vous êtes venu chercher ! Les pouvoirs de cette arme sont **Attaque**, **Défense** et **Lancer niveau 1** avec un **style de combat moyen** (pour le moment...). Approchez-vous maintenant de la porte fermée et observez les **deux contrepoids**. Lancez votre **sabrolaser** pour couper les cordes les retenant (attaque secondaire), puis engagez-vous dans le couloir. Détruisez la **serrure** de la porte suivante en lançant votre sabrolaser dessus, puis **Luke Skywalker** apparaîtra.



35

Le sabrolaser est dans la cage.

NAR SHADDAA

À LA RECHERCHE DE REELO BARUK

LES 6 ZONES SECRÈTES

1) Dans le bar, entrez dans la cuisine et utilisez Avant sur le meuble du milieu.
2) Dans le bar, poussez la table de l'alcôve droite au rez-de-chaussée.
3) Sur la plus haute plate-forme du niveau, après les ouvertures bleues.
4) Près du début du niveau, en sautant de passerelle en passerelle.
5) À droite de la passerelle en verre, en utilisant Vitesse.
6) Sautez dans le conduit d'aération ouvert au niveau de la benne.

LE BAR

Tournez à gauche, avancez et pénétrez dans le bar : **2 rodians** vous prendront toutes vos armes, excepté votre sabrolaser **(36)**. Allez discuter avec le **barman** et préparez-vous à la bagarre... Armé seulement de votre sabrolaser, la seule chose qui pourra vous être utile, pour échapper à ce guet-apens, est votre **vitesse** ! Éliminez tous les **rodians** et les **grans**, puis passez dans les **cuisines**. Utilisez **Avant** sur le **meuble du milieu** pour découvrir la **1re zone secrète**. Récupérez tout le matériel et rendez-vous à l'étage. Après le bureau, montez les marches à droite afin de trouver du **matériel** et un **interrupteur**. Actionnez-le puis poursuivrez votre exploration. Au bout du long couloir, vous tomberez sur **1 rodian** : éliminez-le et récupérez son **disrupteur Tenloss DXR-6**. Retournez au bar et approchez-vous de la table de l'alcôve de droite. utilisez le bouton **Action** sur la table pour faire apparaître la

2e zone secrète. Prenez le **matériel**, retournez dans le bar, actionnez l'interrupteur afin de discuter de nouveau avec le **barman**, puis ouvrez la porte du bar au **1er étage**.

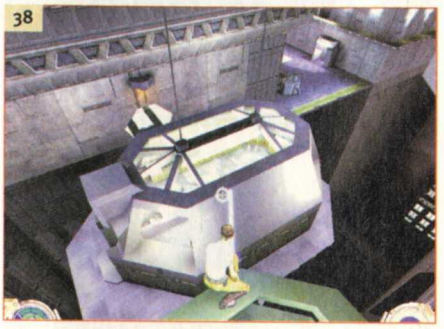
Un véritable nid de vipères, ce bar !

LES RUES DE NAR SHADDAA

Munissez-vous du **disrupteur** et snipez le **gran (37)** en face, puis tournez-vous à gauche. Éliminez les **2 rodians** aux fenêtres du 1er étage de l'immeuble, puis le **rodian** posté à l'angle du bar. Placez-vous à la place de ce dernier, neutralisez le **rodian** qui arrivera à gauche et faites demi-tour en face. Sur la passerelle, vous apercevrez **1 gran** puis **1 rodian** sur la gauche. Éliminez-les et retournez à l'angle du bar. Snipez le **weequay** patrouillant autour du **poste de garde** et suivez le chemin. Deux **weequays** viendront à votre rencontre : utilisez le sabrolaser pour vous défendre, puis entrez dans le **1er bâtiment**. Vous apercevrez deux ouvertures au plafond. Neutralisez les **2 gran** grâce à ces ouvertures, puis appelez l'ascenseur. Éliminez les **2 weequays**, utilisez l'ascenseur puis occupez-vous des **3 ennemis** qui vous attaqueront. Ramassez les armes, passez par le mur cassé et récupérez les **2 doses de BB**.

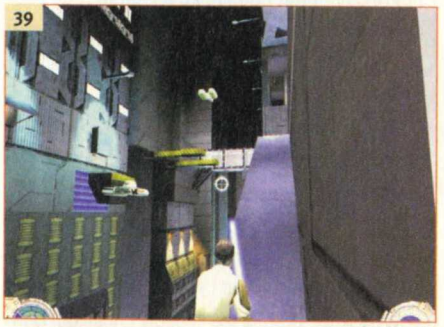
Un gran dans toute sa splendeur.

Approchez-vous des fenêtres de la salle précédente et snipez le **rodian** posté dans l'ouverture inférieure bleue à gauche. Utilisez Avant sur la **caisse** venant au balcon pour faire tomber le **rodian**, puis abattez le **second rodian** qui arrivera en courant. Sautez sur le balcon à gauche et snipez le **rodian** dans l'ouverture supérieure bleue. Utilisez les rampes à gauche, éliminez le **weequay** puis le **gran** avant de vous positionner sur le **petit balcon** à droite. Tournez-vous à droite, regardez tout en haut et éliminez le **rodian** muni d'un disrupteur. Tournez-vous ensuite à gauche, regardez tout en bas et snipez le **second rodian**. Pénétrez dans le second bâtiment, passez la porte de gauche et neutralisez les **2 ennemis** que vous apercevrez en face. Prenez la **dose de BB**, détruisez les vitres à droite, les caisses, puis descendez pour récupérer le **grand bouclier** et le **pack d'énergie**. Sortez de la salle pour retourner au pied des rampes et montez la première. Sautez sur le rebord puis sur le toit du **poste de garde (38)**. Détruisez une vitre pour y pénétrer, puis actionnez la commande du pont. Prenez les **doses de BB** ainsi que le **bouclier** et sortez par la porte. Un **weequay** viendra à votre rencontre : abattez-le et pénétrez dans le **3e bâtiment**.



Le passage obligé pour atteindre le 3e bâtiment.

Entrez dans la **salle des caisses**, déplacez la caisse de gauche vers la gauche pour la mettre sur le **grand interrupteur**, puis récupérez les **packs énergétiques**. Sortez, montez sur le **monte-charge**, utilisez **Avant** sur la caisse afin de libérer l'interrupteur et faites remonter le monte-charge. Éliminez le weequay dans le couloir sombre, passez dans l'ouverture inférieure bleue, utilisez l'**interrupteur** pour faire basculer une **rampe**, puis pénétrez dans l'ouverture supérieure bleue. Placez-vous à l'angle droit de l'ouverture et regardez à gauche pour apercevoir **1 rodian** muni d'un disrupteur. Snipez-le, ramassez le **pack blaster** et neutralisez les 2 rodians à droite : l'un dans l'obscurité et l'autre au-dessus de la passerelle. Engagez-vous sur la



Attention aux snipers !

corniche à droite **(39)**, éliminez le **rodian** patrouillant autour des verrières, puis utilisez l'une d'elles afin de pénétrer dans la salle en dessous. Neutralisez les **2 gardes** en faisant attention aux fenêtres : un vaisseau en lévitation à droite est rempli d'**ennemis** ! Ramassez alors les **doses de BB** ainsi que le **matériel** posé au sol, puis sortez de la salle par la porte.

LES DERNIÈRES ZONES SECRÈTES

Appelez le **monte-charge**, éliminez le **gran** derrière la porte ainsi que le **rodian** à droite. Une fois à l'angle du bâtiment, abattez le **gran** sur le pont et avancez jusqu'à l'endroit de l'explosion. Sautez au-dessus du vide, puis sur la **rampe sombre** à gauche. Montez sur la **plate-forme** et récupérez tout le **matériel** de la **3e zone secrète**. Retournez au pont, traversez-le, puis tournez à droite. Éliminez le **rodian** au bout de la corniche et approchez-vous de l'extrémité. En bas à droite, vous apercevrez du **matériel (40)**. Sautez sur le petit rebord et laissez-vous tomber sur la passerelle en contrebas. Traversez-la, sautez sur le petit rebord à gauche, puis sur la passerelle. Sautez ensuite sur le **bloc noir** à droite pour aller récupérer le **matériel**, puis utilisez les **générateurs de bouclier et de munitions** de la **4e zone secrète**.

La 4e zone secrète est tout en bas.

Vous êtes revenu au début de la mission. Pour passer au niveau suivant, retournez dans la **salle des verrières**. Sautez sur la corniche, suivez-la puis sautez sur le **vaisseau en lévitation**. Sautez sur la corniche suivante et appelez l'ascenseur. Neutralisez le **weequay** dans la **passerelle en verre**, puis tirez sur la bombe à gauche. Longez les vitres de droite pour atteindre une **salle électrifiée**. Tirez sur le **baril** à gauche pour ouvrir une brèche dans le mur, puis détruisez les **tuyaux en court-circuit**. Retournez dans la salle précédente, pénétrez dans l'eau et utilisez **Arrière** sur la **plate-forme** sous la porte. Franchissez-la pour atteindre le rebord à gauche et éliminez le **weequay** posté sur le terrasse. Traversez la passerelle de verre et sautez vers la droite pour atteindre la **5e zone secrète** (saut

très difficile). Ramassez le **matériel** puis retournez sur la **terrasse**. Vous apercevrez **1 droïde** devant un **interrupteur** : éliminez-le et utilisez l'interrupteur afin de faire bouger la **plate-forme noire à rayures jaunes** à gauche. Vous apercevrez une **benne à ordures** sur la droite : utilisez **Arrière** sur la seconde plate-forme noire à rayures jaunes pour l'attirer, puis sautez dans la **benne** pour qu'elle se mette en route **(41)**. Lorsque vous apercevrez un **panneau ouvert**, sautez dans sa direction pour pénétrer dans un **conduit d'aération** (saut extrêmement difficile). Vous voilà dans la **6e zone secrète**. Suivez le conduit, prenez à droite à l'intersection, ramassez les **bombes** et les **détonateurs**, puis revenez sur vos pas. Tournez à droite, prenez le **matériel** et faites sauter la **caisse** pour revenir au niveau de la **benne**. Laissez-vous tomber dedans pour qu'elle reparte, puis utilisez **Avant** sur l'**interrupteur** pour que la **benne** continue tout droit. Recommencez l'opération avec le **second interrupteur** pour pénétrer dans l'usine de **Reelo**...

41

La benne est l'entrée de la 6e zone secrète.

L'USINE DE REELO BARUK

En arrivant dans le fief de Reelo Baruk, vous obtiendrez le **niveau 2** pour votre **pouvoir de Saut**. Cela vous permettra de sauter 4 fois plus haut et, vous allez le voir, cela se révélera indispensable...

LES 7 ZONES SECRÈTES

1) Dès le début du niveau, sautez de la benne sur les tuyaux à gauche, puis vers le sommet de la salle du concasseur.
2) Faites sauter la caisse à gauche dans la 1re salle à droite de la salle des compresseurs.
3) Passez derrière les caisses de 1re salle à droite de la salle des compresseurs et utilisez la touche Action.
4) Au-dessus de la benne dans le couloir menant à l'incinérateur
5) Dans le monte-charge menant à l'arène de combat.
6) Dans le bureau de Reelo, utilisez l'interrupteur sous son bureau.
7) Sous l'escalier entre le bureau de Reelo et la section des cellules.

À LA RENCONTRE DE LANDO CALRISSIAN

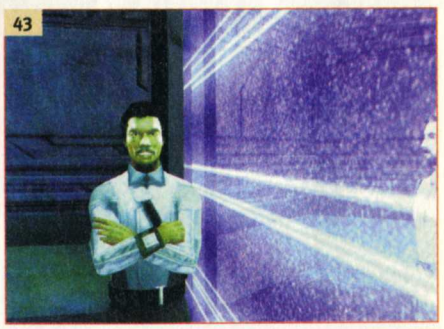
Vous arriverez directement dans la **salle du concasseur** ! Sautez sur les **tuyaux à gauche** avant que la benne ne disparaisse, puis à droite pour atteindre le sommet de la pièce. Vous voilà dans la **1re zone secrète** : utilisez les **générateurs de boucliers et de munitions**, puis descendez par l'autre côté en ramassant les **doses de BB**. Passez par la porte vous séparant de la **salle des compresseurs** et partez tout droit. Pénétrez dans le **compresseur endommagé** au bout à gauche, entrez par le **tuyau** et attendez que le vérin remonte pour traverser la cuve et sortir par la porte en face. Sortez de la salle par la porte à droite, éliminez le **rodian** à la meurtrière à droite, puis le **gran** qui patrouille sur la plate-forme au-dessus de vous. Vous êtes dans la **salle des containers** : rendez-vous à l'issue de gauche **(42)** et sautez de caisse en caisse jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Utilisez **Arrière** sur la **caisse** qui vous gênera, puis pénétrez dans le **couloir**. Allez au bout du couloir, traversez la partie haute de la **salle des containers** et allez au bout du **couloir** suivant. Entrez dans le tunnel à gauche, utilisez **Arrière** sur la **benne**, puis retournez dans la **salle des compresseurs**.

42

L'issue de la salle des containers.

Traversez de nouveau le **compresseur endommagé** et contournez le compresseur en face de vous pour atteindre une porte au bout à droite. Ouvrez la porte que vous verrez, en vous méfiant des **meurtrières**, et faites sauter la caisse à gauche. Le mur derrière explosera : neutralisez les **2 rodians** dans la **2e zone secrète**, puis utilisez l'un des interrupteurs afin de fermer les meurtrières. Revenez dans la salle, passez **derrière les caisses** et utilisez la **touche Action** sur le mur pour ouvrir la **3e zone secrète**. Neutralisez les rodians puis ouvrez la dernière porte. Passez dans le **congélateur**, sautez de caisse en caisse et utilisez l'**interrupteur**. Retournez dans la **salle des compresseurs**, partez à droite, utilisez **Arrière** sur la **dernière caisse** pour libérer un passage, puis entrez dans le **tunnel**. À l'intersection, tournez à gauche et allez régler son compte au **rodian** qui vous a tiré dessus. faites demi-tour, suivez le tunnel et utilisez **Avant** sur la **benne** afin de libérer le **tapis roulant de l'incinérateur** à droite. Regardez en hauteur et sautez en direction du système d'aération afin de trouver la **4e zone secrète**. Allez à l'entrée de l'incinérateur (la température y est très importante), sautez à gauche, éliminez le **rodian** derrière la vitre, puis utilisez **Avant** sur l'**interrupteur** afin d'ouvrir la porte. Engagez-vous dans le couloir jusqu'à la prochaine salle et neutralisez le **rodian** derrière sa meurtrière ainsi que les **3 grans** postés en hauteur. Traversez le couloir suivant, engagez-vous sur la **rampe**, puis neutralisez les **3 grans** postés à cet endroit. Vous atteindrez le sommet d'une **salle de stockage** : éliminez le **weequay** et les **rodians** la gardant, puis ramassez la totalité du **matériel** avant de retourner au sommet de la salle. Engagez-vous dans le couloir, détruisez la **grille** à droite et pénétrez dans le **conduit d'aération**. Abattez le **rodian** devant sa meurtrière et détruisez la **caisse** à droite pour faire sauter le mur. Retournez dans la salle de stockage, ouvrez la **porte munie d'une serrure**, puis pénétrez dans la **salle du dernier rodian**. Suivez le couloir, tournez à gauche et entrez dans la section des cellules. Au bout à gauche, vous trouverez **Lando Calrissian (43)** qui vous donnera le **mot de passe** du **centre de contrôle**. Retournez au sommet de la **salle de stockage** et suivez le couloir afin de pénétrer sur le **chemin de ronde de la salle des compresseurs.**

43



Encore un personnage célèbre : Lando Calrissian !

EN ROUTE VERS LE CENTRE DE CONTRÔLE

Commencez par abattre le **weequay** à droite ainsi que les **4 grans** qui patrouillent avant de vous occuper du **rodian** posté en bas à droite. Fouillez

le **chemin de ronde** afin de récupérer des **doses de BB**, des **boucliers** ainsi qu'une **tête chercheuse**, puis pénétrez dans la **salle du gardien électronique**. Donnez-lui le **mot de passe** et poursuivez votre route pour atteindre un monte-charge. **Trois weequays** et **1 rodian** formeront le comité d'accueil ! Éliminez tout le monde, détruisez la **grille**, puis retournez au **monte-charge**. Lorsqu'il descend, il laisse apparaître la **5e zone secrète**. Prenez le **matériel** et allez dans le couloir suivant pour détruire les **tourelles de défense**. Des rodians seront postés aux meurtrières à droite : neutralisez-les et allez ramasser leurs armes. Tout au bout, vous trouverez un **générateur de munitions** : utilisez-le et retournez au bout du couloir. Un **weequay** aura réussi à détruire une **partie de la vitre blindée** : profitez-en pour l'abattre et utilisez **Avant** sur l'**interrupteur** pour ouvrir la porte. Utilisez le générateur de boucliers, ramassez le matériel, puis dirigez-vous vers **l'arène de combat**. Vous discuterez avec **Reelo Baruk (44)**... enfin ! Dès que la discussion est terminée, éliminez les **tourelles de défense** au plafond en utilisant l'arbalète, puis une **section de weequays** apparaîtra. Cachez-vous dans la pièce d'où ils seront sortis et neutralisez-les un par un. Retournez dans l'arène, ouvrez la 1re porte à droite et retournez dans la pièce des weequays. Une **section de rodians** vous poursuivra : éliminez-les puis utilisez l'un des escaliers pour atteindre le **centre de contrôle**.

44

Reelo Baruk en personne...

Utilisez l'**interrupteur** devant le **siège de Reelo** pour ouvrir les cellules, puis actionnez l'**interrupteur** à côté des écrans de contrôle pour ouvrir la porte de la **6e zone secrète**. Utilisez le **générateur de boucliers**, prenez les **2 doses de BB**, puis ouvrez la porte du fond. Laissez-vous glisser dans le **tube éclairé de rouge** et munissez-vous de l'arbalète. Sous les marches de l'escalier suivant, **1 rodian** vous prendra pour cible : neutralisez-le puis utilisez **Avant** sur l'**interrupteur** pour ouvrir la **7e zone secrète (45)**. Récupérez le matériel, retournez-vous et entrez dans la section des cellules. Discutez avec **Lando** et fouillez les pièces entre les cellules afin de trouver **1 tête chercheuse**. Suivez alors **Lando** jusqu'à l'**ascenseur** menant au niveau suivant.

45

La dernière zone secrète du niveau.

L'ÉVASION À BORD DU LADY LUCK

Au début de ce niveau, vous obtiendrez le **niveau 2** pour votre **pouvoir de Vitesse**. Cela vous permettra de vous déplacer plus vite de 50 %.

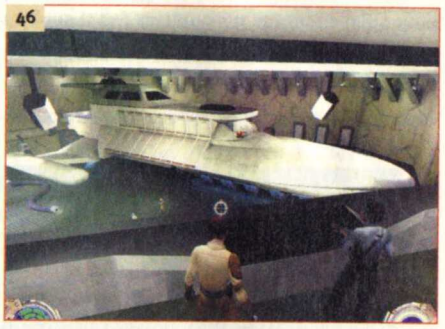
LES 3 ZONES SECRÈTES

1) À droite de la verrière, en face du container.
2) À la sortie du centre de contrôle du rayon tracteur, sautez sur le rebord à droite, puis sur le rebord suivant.
3) Sautez sur la cuve de carburant, suivez le tuyau partant vers le mur et sautez sur le rebord.

LE RAYON TRACTEUR

Suivez **Lando** jusqu'au **prochain ascenseur** en neutralisant le **gran**, puis rendez-vous dans la **salle de commande du hangar (46)**. Le vaisseau de Lando, le **Lady Luck**, est arrimé et retenu par un rayon tracteur. Prenez les **doses de BB** à gauche, puis utilisez le **monte-charge** à droite pour sortir de la salle. Pratiquement en face de vous, vous apercevrez une porte munie d'une serrure : ouvrez-la puis celle de gauche. Éliminez le **weequay** dans le couloir et neutralisez les **hommes de Reelo** postés dans la **salle du puits**. Ramassez le **matériel** et pénétrez dans la **salle sombre**. Utilisez les **lunettes infrarouges** et suivez le chemin suivant : tournez à droite, sautez sur le **pilier noir**, passez de l'autre côté et suivez le chemin. Passez sous une **caisse**, éliminez le **weequay** qui patrouille, puis suivez le chemin jusqu'à la **porte de sortie** à gauche. Éliminez le gran à droite et engagez-vous entre les structures métalliques afin de neutraliser **4 weequays**. Suivez la corniche en abattant le **weequay** et le **rodian**, puis détruisez les **canons** qui tireront sur **Lando**. Pénétrez dans le poste de garde, faites le ménage (2 weequays, 2 grans et 2 rodians). Juste avant de sortir, éliminez le **rodian** à droite qui tirera à travers les vitres. Sortez, éliminez le **rodian** en haut à gauche à travers la meurtrière, puis postez-vous au bout de la corniche entre les **3 feux blancs**. Sautez en direction des **2 canons** que vous avez détruits, neutralisez le **rodian**, prenez les **doses de BB**, puis partez en direction du **centre de contrôle**. Neutralisez tous les **ennemis** qui vous barreront le chemin et progressez jusqu'au centre. Utilisez **l'interrupteur** au milieu du panneau de commande et attendez le **message de Lando**.

46

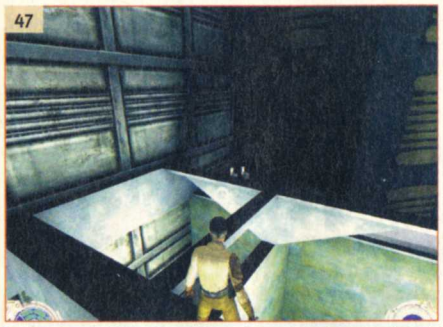


Le Lady Luck.

LE CARBURANT ET LES VOLETS DU TOIT

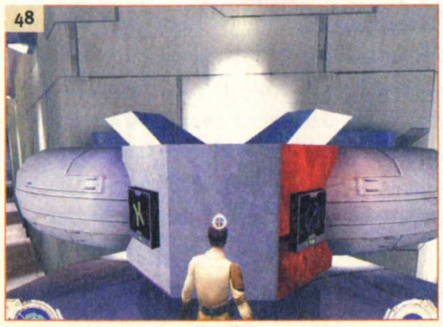
Il vous donnera rendez-vous au **hangar** : retournez-vous, montez sur le rebord de la porte et détruisez la verrière. Effectuez un saut et accroupissez-vous afin de monter au niveau de la verrière (saut extrêmement difficile) ! À droite, vous apercevrez le matériel de la **1re zone secrète (47)**. sortez du centre, tournez à gauche, passez la porte pour sortir du bâtiment, puis sautez sur le **rebord à droite**. Sautez sur le rebord suivant pour atteindre la **2e zone secrète**. Ramassez le matériel et rendez-vous à la **porte principale du hangar**. **Lando** attendra devant son vaisseau, mais rapidement un **1er groupe d'ennemis** fera son apparition au fond du hangar. Éliminez tout le monde et suivez **Lando** afin d'attaquer un **2e groupe.** Votre allié montera

dans le vaisseau afin de le faire démarrer : allez à l'arrière du **Lady Luck** et placez des mines ou des bombes devant la rampe, si vous en possédez encore, et repoussez le **3e assaut ennemi**.



La 1re zone secrète... enfin !

Sortez du vaisseau en étant muni du disrupteur, puis ouvrez la porte au fond du hangar. Neutralisez le **gran** en haut à gauche, tournez à gauche, puis snipez le **rodian** sur la **cuve de carburant**. Une fois aux pieds de la cuve, éliminez le **rodian** posté en haut à gauche, puis effectuer des sauts pour atteindre l'un des deux **tuyaux** entre la **cuve de carburant** et les **pompes**. Sélectionnez le symbole **"X"** pour la **pompe bleue** et faites défiler les symboles sur la **pompe rouge (48)** pour faire le plein du vaisseau. Retournez sur l'un des tuyaux, sautez sur la **cuve de carburant**, puis passez sur le tuyau en face. Sautez ensuite de rebord en rebord pour atteindre la **3e zone secrète**. Ramassez le **matériel**, retournez dans le hangar et utilisez **Arrière** sur la **caisse rouge** à gauche pour faire apparaître une **grille**. Détruisez-la, suivez le tunnel et éliminez les gardes protégeant la **1re commande des volets**. Enclenchez les **4 interrupteurs** autour du pilier central, puis l'**interrupteur de mise en marche**. Retournez dans le hangar et détruisez les **caisses jaunes** pour faire apparaître une **seconde grille**. Entrez dans le tunnel, neutralisez les gardes de la **2e commande des volets** et activez les **5 interrupteurs**. Retournez au vaisseau, entrez dans le poste de pilotage, puis postez-vous au poste de tir et éliminez **Reelo** et sa **bande de coyotes** !



Le fil bleu, sur le bouton bleu...

LA CITÉ DES NUAGES

LES NIVEAUX INFÉRIEURS

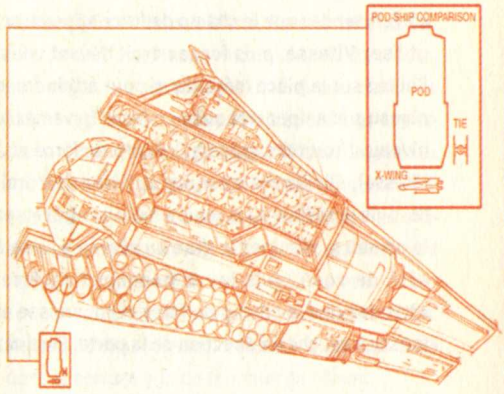
En arrivant dans la ville de Lando Calrissian, vous obtiendrez le **niveau 2** pour les **pouvoirs Avant** et **Arrière** pour repousser une seule cible. Vous obtiendrez aussi deux nouveaux pouvoirs : **Santé** qui vous redonne 25 points de vie (en restant immobile) et **Persuasion** qui vous permet d'influencer une personne pendant 5 secondes.

LES 3 ZONES SECRÈTES

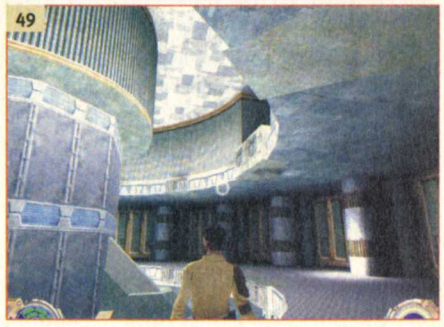
1) Dans la première salle, placez-vous le plus haut possible sur le vérin et sautez dans le renfoncement.
2) Sous l'ascenseur après le puits rouge.
3) Sous un escalier de la salle de congélation carbonique n°17.

LE SYSTÈME D'ÉVACUATION

Suivez la **corniche** jusqu'à trouver une **grille** : détruisez-la et attendez sur le côté. Dès que l'**appel d'air** se termine, engagez-vous dans le passage pour prendre place sur la **plate-forme**. Dans la première salle, éliminez le **weequay** et les **2 grans** avant de chercher la **1re zone secrète (49)** qui se situe en hauteur. Attendez que la **plate-forme** soit en position haute, sautez sur le **pan incliné**, puis dans la zone secrète. Récupérez le **matériel** et descendez afin d'utiliser le **générateur de boucliers**. Approchez-vous de la porte et attendez que la lumière soit blanche pour pénétrer dans le couloir suivant. Neutralisez les **2 weequays**, les **2 rodians** et engagez-vous dans le couloir de gauche. Tout au bout, utilisez le **monte-charge** et abattez le



gran. Pénétrez dans le **garage du 1er Storm IV**, éliminez les gardes, puis récupérez le **matériel** (bouclier et doses de BB) avant de retourner dans le couloir. Pénétrez dans la **salle de l'incinérateur**, éliminez les **grans** et les **weequays**, puis utilisez le monte-charge pour atteindre le **garage du 2e Storm IV**. Abattez les gardes, prenez les **doses de BB** et les **packs de munitions**, puis retournez dans la **salle de l'incinérateur**. Observez l'intervalle de temps qui espace les flammes, approchez-vous du **ugnaught** travaillant sur un pupitre et utilisez **Persuasion** sur lui. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte de l'incinérateur : foncez-y, brisez la **serrure** de la seconde porte et utilisez l'**ascenseur**.



Sautez sur le plan incliné du vérin, puis dans le balcon à droite.

LES PUITS

Munissez-vous du disrupteur pour pénétrer dans le **puits rouge** et neutralisez les **2 rodians** de l'autre

Le B.A. BA des passages secrets : le trou sous l'ascenseur...

côté. Attendez que le **champ de force** apparaisse, utilisez **Vitesse**, puis foncez droit devant vous. Sautez sur la **pièce métallique** pour atteindre le **niveau 1** et snipez **weequay** en face. Traversez le niveau 1 (toujours grâce au champ de force et à Vitesse), éliminez le **weequay** au niveau 1 à droite, puis le **rodian** au niveau 2 à droite. Traversez le **niveau 2**, éliminez le **gran** au **niveau 3** juste à côté de vous, puis les **2 weequays** en face. Attendez que le champ de force réapparaisse et foncez à gauche en direction de la **porte**. Éliminez le gran et les weequays qui gardent l'ascenseur, ramassez le **matériel** et appuyez sur le **bouton de l'ascenseur**, mais n'y montez pas ! En partant, vous pourrez apercevoir la **2e zone secrète (50)** : laissez-vous tomber à l'intérieur, ramassez le **matériel** et sortez du trou. Rappelez l'**ascenseur** et utilisez-le pour pénétrer dans la petite pièce du **générateur de munitions**.

Entrez dans la **salle des aérateurs**, neutralisez les **gardes**, détruisez la **grille** à gauche et entrez dans le **tuyau**. Vous voilà dans le puits sans fond : utilisez des **courants d'air** pour passer de plate-forme en plate-forme. Éliminez les **ennemis** présents sur chacune d'elles (weequays, dorians) et postez-vous au centre de la dernière. Attendez le **courant d'air** et sautez en direction des **antennes** au centre de la structure. Vous atterrirez un peu plus loin sur une **plate-forme** où un **1er Sith** viendra vous défier **(51)**. Déplacez-vous rapidement et tournez autour de lui pour le vaincre facilement. **Deux rodians** tenteront de vous neutraliser... dommage pour eux. Placez-vous près d'eux et ce sont leurs tirs qui les détruiront. Sautez vers l'**autre plate-forme** et passez la porte. Neutralisez les gardes du couloir des **générateurs de munitions et de bouclier**, puis pénétrez dans la **chambre de congélation carbonique n°17**. Combattez le **2e Sith**, éliminez les rodians puis fouillez la pièce. Vous trouverez un **pupitre de commandes** et, à gauche de ce dernier, un **escalier**. Passez sous l'escalier, utilisez les **lunettes infrarouges** et pénétrez dans la **3e zone secrète**. Prenez le **matériel** et pénétrez dans la salle du **droïde R5-D4**. Ouvrez-lui la porte, placez-vous sur l'**ascenseur** et attendez qu'il vous rejoigne.

Les Siths combattent comme les Jedi.

LES RUES DE LA CITÉ

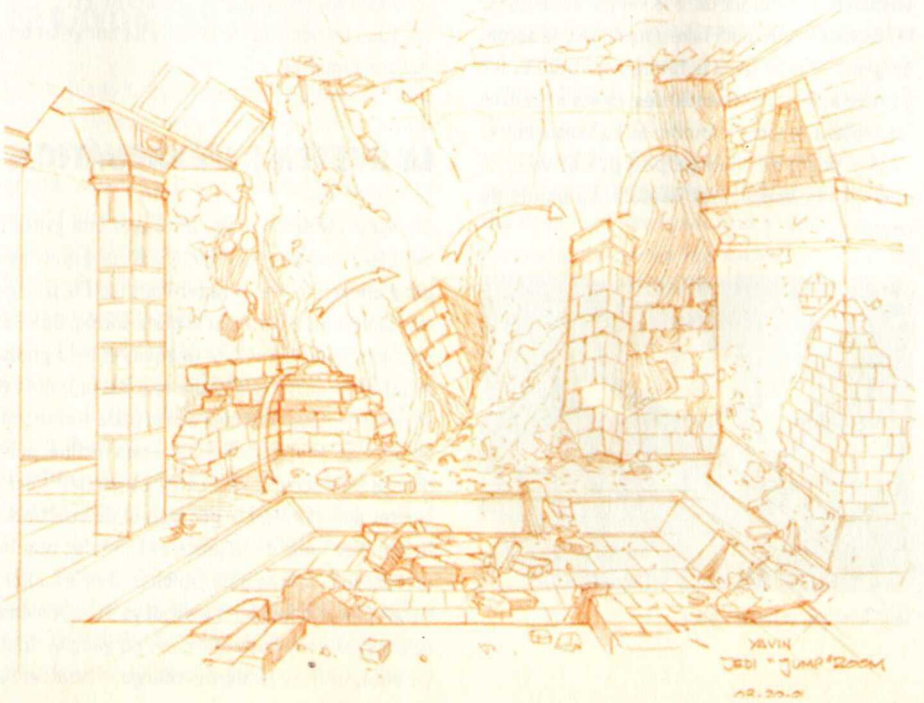
Vous obtiendrez le **pouvoir Poigne** en commençant ce second niveau de la cité des nuages. Ce pouvoir vous permet d'étouffer une personne pendant 5 secondes.

LES 3 ZONES SECRÈTES

1) Le local d'arrivée du R5-D4.
2) Sur le chemin de ronde de la cour, après le turbo-laser, dans le renfoncement sombre.
3) Dans le corridor juste avant les premiers stormtroopers, laissez-vous tomber sur une petite corniche.

IL FAUT SAUVER LE R5-D4...

Partez droit devant vous, sautez sur la **corniche** et approchez-vous de la **porte**. Détruisez les **rayons laser** puis neutralisez le **trandoshan**. Ramassez son **blaster à répétition impérial**, appuyez sur l'interrupteur libérant le **monte-charge** et retournez en compagnie du **R5-D4**. Il ouvrira la porte et vous pénétrerez dans le couloir de la mort ! **Six ennemis** seront postés à droite sur le balcon, prêts à vous réduire en bouillie, et des **rayons laser** risquent de détruire le **R5-D4**... Munissez-vous de l'arbalète, détruisez le **1er rayon** à gauche, accroupissez-vous et passez sous le **2e rayon**. Tirez sur le **4e rayon** à droite puis sur le **3e** à gauche, toujours en vous déplaçant. Sautez au-dessus des 5e et 6e rayons et détruisez le **7e rayon** en bas à droite. Retournez-vous, détruisez les **5e** et **6e rayons** et retournez-vous pour détruire le **8e** en bas à gauche avant de vous mettre à l'abri dans le **renfoncement à droite**. Si vous êtes resté en mouvement tout le temps, vous devriez vous en sortir sans trop de



casse. Le **R5-D4** ouvrira la porte du **hangar des tie fighters** : attendez qu'il rentre ensuite dans son emplacement, puis pénétrez dans le hangar. Éliminez les **gardes**, ramassez les **armes**, puis entrez dans le **local du R5-D4** qui constitue la **1re zone secrète (52)**. Utilisez le générateur de munitions et allez sniper les six gardes du couloir de la mort, si vous le désirez.

52

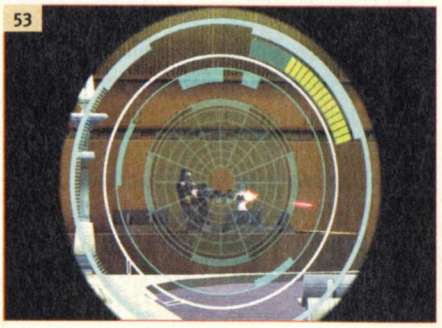
Une zone secrète facile à trouver...

Pénétrez dans la salle suivante, éliminez les **rodians** et le **weequay** qui sortiront du **poste de garde**, puis récupérez les **boucliers** à l'intérieur. Détruisez la **serrure** de la porte menant à la **cour intérieure**, neutralisez les gardes et entrez dans le poste de garde à gauche. Débarrassez-vous du gran et du weequay, retournez dans la cour et approchez-vous de la double porte. Un **Sith** viendra vous défier : explosez-le puis passez la porte. vous tomberez sur un **wing guard de Lando**. Sauvegardez et glissez-vous dans les rues de la cité des nuages.

LES EMBUSCADES

Snipez les **2 gardes** à droite avec le disrupteur, reprenez votre sabrolaser et attendez que les **2 gardes** à gauche apparaissent. Éliminez-les, snipez ensuite le **gran** sur le balcon à gauche, puis le **trandoshan** caché dans le renfoncement à gauche. Avancez jusqu'au **storm IV**, tournez à gauche, munissez-vous du disrupteur et snipez les **ennemis** autour du **turbolaser (53)**. **Deux wing guards** se joindront à vous : engagez-vous dans la rue prudemment car les ennemis vont vous tendre une **embuscade**. Surveillez les balcons et vos arrières car les **rodians** munis de disrupteur vous tireront comme des lapins. Une fois aux **barricades**, ramassez le **matériel** et pénétrez dans la **cour**. Éliminez les **gardes** postés sur le chemin de ronde, puis utilisez l'**ascenseur**. Les **trois wing guards** resteront dans la cour ; partez à droite et neutralisez les **2 rodians** qui arriveront en courant. Faites le tour du chemin de ronde, jusqu'à ce que vous trouviez une **cellule énergétique** et **1 dose de BB**. Glissez-vous dans le renfoncement sombre, utilisez les **lunettes infrarouges** et sautez dans la **2e zone secrète** en hauteur. Ramassez le **matériel** et partez vers les balcons où les hommes de Desann vous ont tendu l'embuscade. Tout au bout, vous trouverez une porte : franchissez-la et neutralisez les gardes.

53

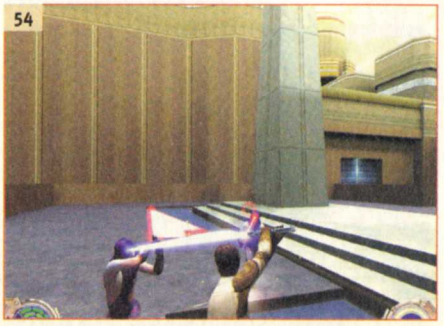


À l'assaut !

Dans la pièce de gauche, vous trouverez un **générateur de boucliers**. Partez ensuite explorer les autres pièces. Neutralisez les **4 rodians** dans les deux couloirs suivants, puis détruisez la **serrure** de la porte à gauche pour libérer **2 wing guards**. Passez sur le **second balcon**, éliminez toute résistance jusqu'à tomber sur **2 rodians** et **1 weequay**. Munissez-vous du disrupteur, snipez le **rodian** posté au **sommet de la tour** à droite de la cour, ainsi que le **rodian** et le **weequay** gardant le **puits**. Récupérez les **cellules énergétiques** aux pieds de la tour, puis utilisez les **2 ascenseurs** pour passer sur le second chemin de ronde du puits. Éliminez le **gran** qui sortira de la salle de commande et pénétrez-y. Abattez les **3 gardes**, utilisez l'**interrupteur** sur le mur de gauche pour ouvrir la porte et ramassez le **matériel**. Sortez, utilisez l'ascenseur pour descendre d'un niveau, puis pénétrez dans la **cour des obélisques**. **Deux Siths** vous tendront une ultime embuscade **(54)** : munissez-vous de votre sabrolaser et battez-vous comme un Jedi ! Surtout, ne restez pas statique et essayez de vous concentrer sur un ennemi à la fois. Dès que vous êtes débarrassé de ces deux brigands, montez sur l'**ascenseur** au bout à droite et longez le chemin de ronde pour atteindre un **pont**. Méfiez-vous des **mines** à droite et à gauche et éliminez le **gran** et le **rodian** qui apparaîtront de l'autre côté du pont. Faites sauter les mines, traversez le pont, puis

Même à deux contre un, ils n'ont aucune chance...

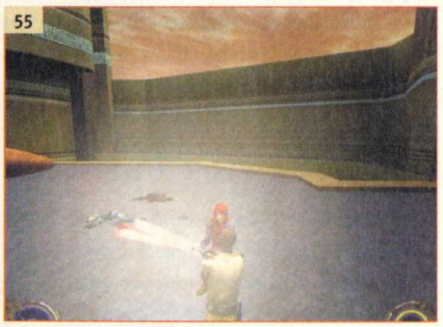
54



montez sur le rebord de droite. Snipez les **2 rodians** dans la cour suivante et laissez-vous tomber dans le **bassin** à droite.

Entrez dans le corridor suivant, éliminez les **3 gardes** et snipez les **2 rodians** postés sur les balcons à droite. Montez sur le dernier rebord et jetez un coup d'œil vers le bas : vous apercevrez la **3e zone secrète**. Accroupissez-vous, laissez-vous tomber sur la **corniche** et ramassez le **matériel** avant de retourner dans le corridor. Entrez dans la salle suivante, neutralisez les **2 ennemis** ainsi que les **4 stormtroopers** avant d'utiliser les **générateurs de boucliers et de munitions**. Passez dans la petite salle de l'ascenseur, neutralisez les 2 soldats, puis utilisez l'ascenseur. Vous arriverez dans une salle remplie d'ennemis : éliminez-les tous et passez sur la **terrasse (55)**. **Deux officiers impériaux** et **1 Sith** tenteront de vous éliminer. Muni de votre **sabrolaser**, commencez pas neutraliser les **officiers** et occupez-vous du **Sith** qui est extrêmement rapide et combat efficacement : méfiez-vous de ses coups bas puis ramassez la **clé de sécurité**. Retournez dans la salle précédente et utilisez la **clé** dans la **serrure** afin de terminer ce niveau.

55



...mais à trois contre un cela devient intéressant !

LES NIVEAUX SUPÉRIEURS

Vous obtiendrez **Éclair**, le **dernier pouvoir de la force** ainsi que le **niveau 2** en **défense** pour le sabrolaser en commençant ce troisième et dernier niveau de la cité des nuages. L'attaque électrique du pouvoir Éclair est pour le moment très brève.

LA ZONE SECRÈTE

Dans la salle de C-3PO et de R2-D2, passez sous l'escalier en vous accroupissant.

56

De droite à gauche : C-3PO, R2-D2 et la zone secrète.

LE NIVEAU 0

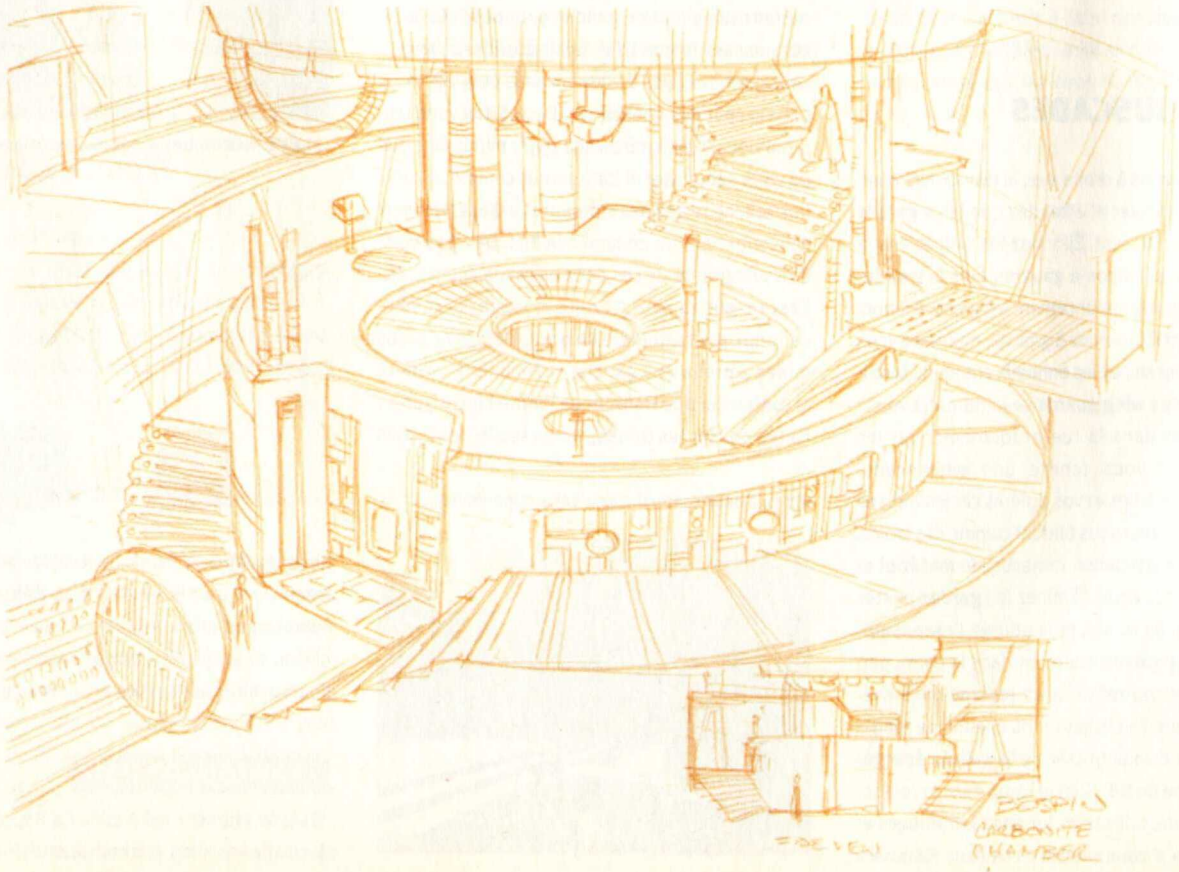
Dès votre arrivée dans le 1er couloir, munissez-vous de votre sabrolaser car un **Sith** est dissimulé au plafond ! Éliminez-le, passez dans le couloir suivant et pénétrez tout de suite dans la salle à gauche. Neutralisez les **2 soldats** ainsi que l'**officier**, prenez le **matériel** sur l'étagère, puis sortez par l'autre porte. Vous serez de retour dans le couloir : ne reculez pas car **2 rayons laser** bloquent le passage. Éliminez les **4 gardes impériaux** dans le **hall**, puis attendez que **2 autres gardes** apparaissent par la porte de gauche pour les éliminer. Engagez-vous dans le couloir en étant muni de votre sabrolaser et attirez les **3 droïdes** près de l'encadrement de la porte. Contrez leurs tirs, sans attaquer, puis approchez-vous pour que la lame de votre épée les touche et finisse par les détruire. Suivez le couloir, détruisez la **tourelle de défense** et rendez-vous à l'intersection. De chaque côté, vous apercevez une tourelle de défense : détruisez-les puis pénétrez dans la **salle de C-3PO et de R2-D2**. Neutralisez les **gardes impériaux** et approchez-vous des deux célèbres droïdes **(56)** sous l'escalier. À gauche de **R2-D2**, vous apercevrez une zone d'ombre. Pénétrez-y en vous accroupissant pour atteindre la **zone secrète**. Ramassez les **munitions** sous le chemin de ronde, puis passez dans **salle de l'officier impérial**. Neutralisez-le, prenez-lui sa **clé de sécurité** et retournez dans le **hall**.

TAVION

Utilisez le **monte-charge** en vous plaçant bien au centre de façon à ne pas être touché par l'un des **2 rayons laser** puis détruisez-les. Pénétrez dans le couloir du **niveau 1**, neutralisez la **section de stormtroopers** et le **droïde de défense** avant d'ouvrir la **porte** grâce à la clé de sécurité. Vous tomberez nez à nez avec un **Sith** : éliminez-le ainsi que les **2 gardes impériaux**, puis approchez-vous du **panneau de contrôle** longeant les vitres. Tout au bout à droite, vous trouverez un **interrupteur** : activez-le et retournez à l'ascenseur. Une **section de gardes** menée par un **officier** vous attaquera : exterminez-les puis descendez au niveau 0. Une nouvelle **section de gardes** vous attendra dans le hall. Détruisez-la puis récupérez la **clé de sécurité** sur le corps de l'**officier**. Pénétrez dans le couloir menant à la salle de C-3PO et de R2-D2, puis foncez vers la **porte déverrouillée** à gauche à l'intersection. Vous devrez maintenant combattre **Tavion**, la **disciple de Dessan (57)**. Elle a tué **Jan** de sang-froid et elle doit payer pour cela ! **Tavion** est rapide, rusée et précise, donc vous allez devoir utiliser une ruse pour la battre : utilisez les caisses derrière vous pour monter sur le **transporteur**. Placez-vous sur les **réacteurs** et attendez que **Tavion** saute dans votre direction pour lui asséner des **coups de sabrolaser**. Si elle arrive à poser pied sur le transporteur, utilisez **Éclair** afin de la neutraliser. Finissez-la au **sabrolaser** lorsqu'elle tentera de sauter de nouveau dans votre direction. À la fin du combat, elle vous révélera que **Jan** est vivante ! Vous lui laisserez la vie sauve et vous embarquerez dans le **transporteur** en direction de la **ceinture de Lenico**.

57

Tavion est hautaine et en a les moyens...



L'INSTALLATION DE CAIRN CEINTURE DE LENICO

LES QUAIS DE DÉCHARGEMENT

Vous obtiendrez le **niveau 2** pour votre **pouvoir Lancer**, votre sabrolaser tournera maintenant sur lui-même en parcourant une plus grande distance. Vous obtiendrez aussi le **style de combat rapide au sabrolaser** en pénétrant dans ce repaire de l'Empire.

LA ZONE SECRÈTE

Au sommet de l'ascenseur à gauche de la salle de commandes du quai, sautez sur les rebords en béton pour trouver une grille dans la partie sombre.

LES PREMIERS HANGARS

Dès votre arrivée dans l'installation, une **section de gardes** apparaîtra dans le **hangar du transporteur** ; éliminez-les, ainsi que les **quatre gardes impériaux** postés sur la passerelle. Récupérez les **médipacks** dans les deux pièces de stockage autour du transporteur, puis ouvrez la **porte** à gauche du vaisseau. Dans le couloir, tournez à droite, ramassez le **bouclier** et ouvrez la porte juste à gauche. Un garde sera derrière, il sera neutralisé par **Luke Skywalker** ! Pendant la discussion avec le maître Jedi, une **section de gardes** vous attaquera, neutralisez-les puis restez sur vos gardes : une **poignée de Siths** apparaîtra sur la passerelle et se ruera sur vous **(58)**. Surveillez vos arrières, concentrez-vous sur un ennemi à la fois et faites attention à ce que **Skywalker** ne meure pas. Après une courte discussion à propos de la **cortose**, **Luke** partira, vous laissant seul à la recherche du **Doomgiver**.

LE QUAI PRINCIPAL

Prenez le **matériel** dans le hangar, sortez par la **porte** de gauche et nettoyez le couloir. Ouvrez la dernière porte, pénétrez dans la **salle de contrôle de pressurisation** et éliminez les **officiers** et le **garde** présents. Récupérez la **clé des fournitures**, prenez la **sentinelle d'assaut** dans la caisse et utilisez le **générateur de boucliers**. Actionnez les **trois interrupteurs** dans la salle et regardez les **gardes impériaux** sur le quai principal être aspirés par le vide spatial. Retournez dans le couloir, éliminez les **gardes** et pénétrez dans le hangar où **Skywalker** était apparu. Une **section de gardes** tentera de vous arrêter ; dommage pour eux... Sortez par la porte de droite, engagez-vous dans le couloir et ouvrez la porte de droite. Vous voici sur le **quai principal**, snipez le **garde impérial** au sommet de chaque ascenseur, puis utilisez celui de gauche afin d'atteindre la **salle de commandes du quai**. Avant d'entrer, tournez-vous vers le vide et sautez à droite sur la **structure en béton**. Sautez sur le second rebord en béton et utilisez les **lunettes infrarouges** pour apercevoir une **grille**. Détruisez-la et pénétrez dans la **zone secrète** afin de prendre le matériel. Retournez au sommet de l'ascenseur et entrez dans la **salle de commandes du quai**. Neutralisez les **ennemis**, récupérez la **clé des fournitures** et approchez-vous de la commande de gauche. Appuyez trois fois dessus pour que le **symbole de droite soit éclairé (59)**, puis passez à la commande de droite. Appuyez sur l'**interrupteur** pour ouvrir la **porte du hangar de droite** et utilisez l'**ascenseur** à droite pour vous y rendre. Éliminez la **section de gardes** qui résistera, puis prenez le **bouclier** dans la **caisse à fournitures**. Montez sur la **navette impériale** puis sur la **passerelle** afin de neutraliser les **deux derniers gardes**. Détruisez la **grille d'aération** au-dessus, puis engagez-vous dans les couloirs étroits de la base.

LES ENTRAILLES DE LA BASE

À l'intersection, tournez à droite et utilisez l'**interrupteur** pour éteindre le **1er champ de force** et passer au **niveau -1**. Un nouveau duel avec un **Sith** commencera, laissez-le approcher, puis éliminez-le. Suivez le seul couloir disponible, tournez à droite puis à gauche pour atteindre un **2e champ de force**. Utilisez l'interrupteur, descendez au **niveau -2** puis engagez-vous dans le couloir de droite. Tournez à gauche à l'intersection, neutralisez le **3e champ de force** puis descendez au **niveau -3**. Surtout ne touchez pas au **4e champ de force**, partez tout droit, tournez à gauche et laissez-vous tomber sur une **petite grille**. Détruisez-la pour atteindre une **petite salle de commandes** et supprimer l'**officier** possédant une **clé des fournitures**. Actionnez l'**interrupteur**, puis ruez-vous au combat dans la salle principale. Passez ensuite dans la **seconde salle de commandes**, utilisez l'**interrupteur** ouvrant la porte à gauche, mais aussi celui coupant l'alimentation des **mitrailleuses** de la salle suivante. Lorsque vous sortirez de la salle de commandes, une nouvelle **section de gardes impériaux** fera son entrée. Éliminez tout le monde, passez dans la **salle des mitrailleuses** (inactives) et utilisez le **générateur de munitions** à gauche. Allez au bout de la salle, récupérez la **tête chercheuse** dans la **caisse à fournitures**, puis montez sur l'as-

Un nouveau combat au sabrolaser.

La commande principale des portes.

censeur coincé entre deux étages. Détruisez la **grille** en hauteur et pénétrez dans le petit conduit. Cassez la seconde grille, attendez qu'un **ascenseur** descende pour sauter sur le toit et repérer un passage entre deux étages lorsqu'il remontera **(60)**. Engagez-vous dans le couloir, attendez un **autre ascenseur**, montez sur le toit et repérez une **ouverture** entre deux étages. Placez-vous sur le rebord de l'ouverture et sautez en direction d'un **3e ascenseur**, statique celui-ci. Passez dans le couloir à gauche, attendez le **4e ascenseur** et sautez à l'intérieur afin de terminer la première partie de cette mission.

60

Pas évident au premier coup d'œil...

LA CHAÎNE D'ASSEMBLAGE

Vous obtiendrez le **niveau 2** pour vos **pouvoirs Persuasion** et **Poigne** dès le début du niveau. La durée des deux pouvoirs passe de 5 à 10 secondes.

LA ZONE SECRÈTE

Dans la **3e** salle de stockage (deux droïdes de combat), en détruisant une grille sous la passerelle de droite.

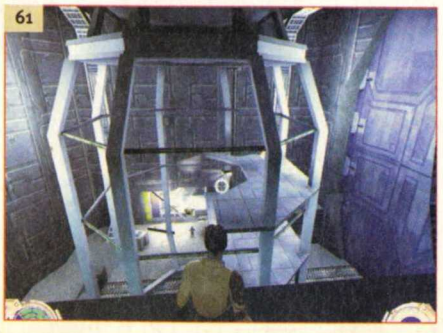
LES SALLES D'ASSEMBLAGE N°1 ET 2

Dès l'ouverture de la porte de l'ascenseur, éliminez les **gardes** ainsi que les **deux tourelles de défense** sur les côtés. Approchez-vous de la porte, utilisez **Persuasion** sur l'**officier** de l'autre côté de la vitre, puis entrez dans la **salle de contrôle**. Neutralisez l'officier, prenez les munitions sur l'étagère et pénétrez dans le **couloir vitré** donnant sur

la **1re** salle d'assemblage. Éliminez les **gardes**, utilisez le **monte-charge** à droite et entrez dans la **salle de commandes de la 4e salle d'assemblage**. Neutralisez les deux personnes présentes et prenez la **clé des fournitures**. Appuyez sur le **bouton** pour déplacer la **plate-forme d'accès,** puis utilisez le **générateur de boucliers**. Retournez dans le couloir précédent, traversez-le puis utilisez l'**ascenseur** pour atteindre la **1re salle d'assemblage**. Abattez les **deux soldats**, prenez les **boucliers** dans la caisse de fournitures, puis montez sur la **structure métallique** grâce aux caisses près de la grande porte. Montez le plus haut possible, sautez sur le **toit du couloir vitré** et cassez la **grille d'aération**. Détruisez les quatre générateurs dans la salle étroite et retournez dans la salle précédente. Le **robot d'assemblage** deviendra fou et détruira la **grande porte (61)**. Utilisez la **structure métallique** afin de redescendre sans perdre de points de vie et passez la **grande porte**.

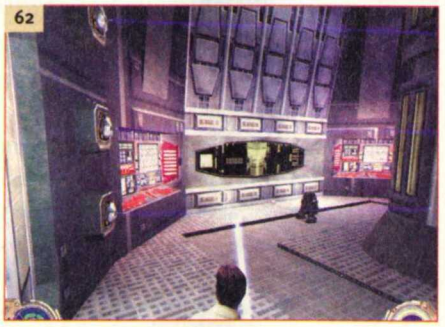
Pas très subtil, Kyle...

61



Éliminez le garde encore vivant dans le **sas**, entrez dans la **1re salle de stockage**, neutralisez tous les **gardes,** puis passez dans le **sas** suivant. Une **section de gardes et d'officiers** vous attendra dans la **1ère salle de vidéo surveillance**. Supprimez tout le monde, prenez la **clé des fournitures** et la **tête chercheuse,** puis utilisez les **caméras** pour apercevoir un de vos prochains ennemis : un **Sith**... Engagez-vous dans le couloir, éliminez la **section de stormtroopers** qui arrivera au pas de charge et détruisez les **tourelles de défense**. Ouvrez la porte de gauche, snipez le **soldat** et l'**officier** à droite dans la **2e salle d'assemblage** qui est **électrifiée,** puis le garde à gauche. Sautez de caisse en caisse, snipez le **dernier garde** et pénétrez dans le vaisseau. Utilisez l'ascenseur pour accéder au sommet de l'engin, montez sur le **pupitre de commandes** et accroupissez-vous pour passer sur la **plate-forme métallique**. Entrez dans la salle de contrôle, utilisez les interrupteurs pour couper l'**électricité** et écarter la plate-forme d'accès, puis sortez. Utilisez le générateur de munitions, montez sur l'**ascenseur** pour redescendre et entrez dans le **sas** menant à la **2e salle de stockage**. Éliminez tous les gardes ainsi que la tourelle de défense, puis passez la porte menant à la **2e salle de vidéo-surveillance (62)**.

62



Attention aux mines !

LES SALLES D'ASSEMBLAGE N°3 ET 4

Neutralisez les **mines**, observez vos adversaires grâce aux caméras et ramassez la **tête chercheuse**. Utilisez l'ascenseur pour descendre dans le petit couloir, ramassez le matériel à droite, puis ouvrez la porte à gauche. **Deux Siths** gardent la **3e salle d'assemblage**, éliminez-les et pénétrez dans le **sas** suivant. Prenez les armes, entrez dans la **3e salle de stockage** et courez vous réfugier sous un des **pans inclinés** à gauche. En effet, **deux droïdes de combat (63)** vont sortir des caisses et vu leur puissance de feu, mieux vaut ne pas rester dans leur ligne de mire ! Ramassez le **fusil DEMP2** au passage, puis commencez à leur tirer dessus avec le disrupteur. Une fois hors service, passez sous la **passerelle de droite** et détruisez

la **grille d'aération**. Passez dans la **zone secrète** afin de prendre le **matériel** et approchez-vous de la porte suivante. Un **Sith** en sortira, éliminez-le avant de passer la porte. Utilisez l'ascenseur pour atteindre la salle remplie d'une **section de gardes impériaux** ! Détruisez les **tourelles de défense**, supprimez tout le monde, puis ramassez les **doses de BB** et les **boucliers** posés sur les caisses. Récupérez une **sentinelle d'assaut** dans la **caisse de fournitures,** puis entrez dans la **salle de commandement de la base**. Neutralisez tous les **officiers** et les **gardes** et ramassez les **deux clés des fournitures** avant de faire le tour de la pièce. Prenez tout le **matériel**, utilisez le **bouton du pupitre principal** pour faire avancer le vaisseau de combat et sortez de la pièce.

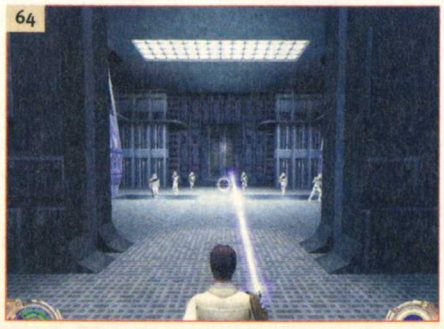
63

N'essayez pas de faire pareil...

Affrontez le **Sith** qui vous attendra, puis retournez dans la **3e salle de stockage**. Un autre **Sith** vous attendra, supprimez-le et passez dans la **3e salle d'assemblage,** maintenant vide. Enfin, pas tout à fait, **deux Siths** patienteront tranquillement que vous veniez à leur rencontre... Neutralisez-les puis foncez en direction de la **4e salle d'assemblage** en évitant le **AT-ST** qui vous poursuivra. Faites le tour du vaisseau par la droite et montez par la **seconde rampe**. Le **AT-ST** stoppera devant la première rampe et vous pourrez ainsi le détruire aisément en utilisant le tir rapide de votre **DEMP2**. Passez ensuite la porte en face de la seconde rampe, détruisez les **deux tourelles d'assaut** et préparez-vous à combattre toute une **section de gardes impériaux (64)**. Faites le tour des chemins de ronde pour récupérer des **munitions,** puis glissez-vous sous l'un des escaliers. Détruisez les

Les derniers soldats du niveau.

64



mines pour atteindre les deux extrémités du couloir et, ainsi, utiliser les **générateurs de boucliers et de munitions**. Laissez-vous ensuite tomber dans le trou au centre pour poursuivre votre mission.

LE RÉACTEUR DE LA BASE

Vous obtiendrez le **niveau 3** pour votre **pouvoir Vitesse**, vous aurez maintenant des déplacements plus rapides (à 75 %). Vous obtiendrez aussi le **niveau 2** pour votre **pouvoir Santé**, ce qui vous redonnera 25 points de vie, même en vous déplaçant.

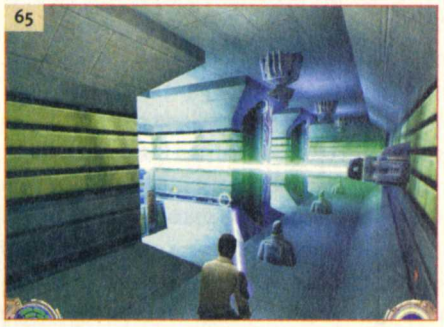
LA ZONE SECRÈTE

Dans la salle du générateur, détruisez la grille après le réduit du premier garde muni d'un lance-missiles PLX-2M.

LES RAYONS ÉLECTRIQUES

Un **Sith** vous attendra derrière les **deux premiers rayons électriques**. Éliminez-le en utilisant **Vitesse,** puis approchez (pas trop près) du couloir suivant. Attendez que le rayon électrique disparaisse pour utiliser **Vitesse** et vous diriger dans le couloir de droite. Tournez à gauche à l'intersection et affrontez un nouveau **Sith**. À l'intersection suivante, vous n'aurez pas le choix : utilisez **Vitesse**, tournez à gauche puis à droite pour affronter un **3e Sith**. Juste derrière, vous apercevrez **trois séries de connecteurs électriques (65)**, détruisez les **récepteurs** dans les **niches** à gauche et pénétrez dans la seconde. Approchez-vous du couloir suivant et attendez que le rayon électrique disparaisse pour foncer vers la droite en utilisant **Vitesse**. À l'intersection, continuez tout droit puis réfugiez-vous au bout à droite. À l'intersection d'après, utilisez **Vitesse** et tournez à droite pour atteindre le **générateur d'électricité**. Appuyez sur le **bouton** pour l'éteindre, puis retournez près de la **niche** dont vous avez détruit le mur. Un **Sith** tombera du plafond, éliminez-le puis utilisez les **tubes** pour monter à l'étage supérieur. Vous arriverez dans une **salle mal éclairée** avec des **plates-formes horizontales** autour du pilier central. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la porte, en faisant attention aux **rayons résiduels**. Entrez dans le **sas d'entrée du réacteur**, neutralisez les **gardes** et pénétrez dans la première **partie du réacteur**.

65



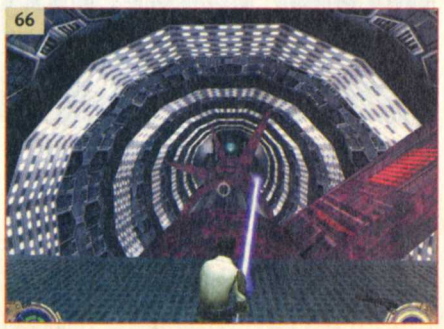
L'explosion du 2e récepteur à gauche créera un trou important.

LE COMPLEXE DU RÉACTEUR

Passez sur le **rebord en béton** à droite, laissez-vous tomber sur le **premier tuyau** puis neutralisez le **stormtrooper** au niveau inférieur. Longez le **rebord en béton** et passez sous le réacteur grâce au **deux tuyaux parallèles** pour vous retrouver sur le côté gauche. Allez tout au bout, passez au-dessus des **deux tuyaux** et neutralisez les **trois soldats** en contrebas afin de récupérer le **matériel** sur l'étagère. Remontez par le côté droit grâce aux **tuyaux**, traversez un **couloir bleuté** puis passez sous le réacteur sur les tuyaux parallèles. Traversez le **second couloir bleuté**, supprimez les **deux gardes** à son extrémité puis descendez. Neutralisez les **trois soldats**, remontez par le côté droit et foncez en direction du poste de garde. Utilisez les **tuyaux** pour atteindre un **trou dans le plafond**, pénétrez à l'intérieur et nettoyez la zone. Ouvrez ensuite la **porte** suivante pour atteindre la **seconde partie du réacteur (66)**. Éliminez les **gardes impériaux** réfugiés sur la plate-forme et sautez au-dessus des **trois premiers anneaux magnétiques**. Supprimer le **Sith** qui tentera de vous stopper puis sautez au-dessus du 4e anneau. Munissez-vous du disrupteur et snipez les **trois tourelles d'assaut** situées sur la **plate-forme métallique** au fond de la salle. Sautez ensuite au-dessus des **deux derniers anneaux** et exterminez les **quatre gardes**

Un duel vous attend au centre de la salle.

66

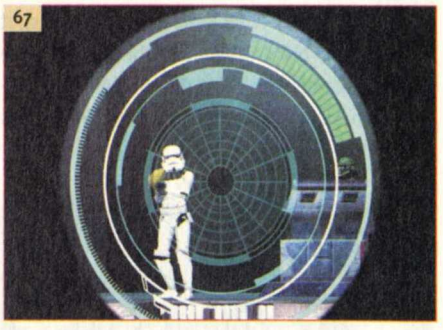


impériaux qui arriveront en renfort. Traversez le sas de sortie du réacteur pour atteindre la **salle du générateur**.

LE GÉNÉRATEUR

Dès votre entrée dans la **salle du générateur**, tournez à droite et neutralisez les **deux soldats**. Munissez-vous du **sabrolaser** et renvoyez les tirs des **deux stormtroopers** situés en haut à gauche. Utilisez le **monte-charge** pour atteindre l'**officier** et prenez-lui sa **clé des fournitures**. Éliminez les **deux gardes** qui seront apparus sur la plate-forme à droite, puis retournez à la porte d'entrée. Partez à gauche, récupérez le **matériel** sur l'étagère ainsi que la **sentinelle d'assaut** dans la caisse de fournitures avant de vous approcher du droïde de combat. Dès qu'il sera en mouvement descendez près de l'**ascenseur** et utilisez le **DEMP2** pour le détruire. Montez sur la **plate-forme de l'officier**, appuyez sur le **bouton** pour la mettre en route et sautez sur la **seconde structure éclairée** accrochée au mur. Snipez le **garde impérial** muni d'un **lance-missiles PLX-2M** qui apparaîtra de l'autre côté de la salle, ainsi que le **soldat** à ses côtés. **(67)**. Sautez ensuite sur la 3e structure éclairée et abattez le **second garde impérial** muni d'un **PLX-2M** situé sur la **passerelle** reliant le **générateur** à la paroi de la salle. Sautez ensuite de structure en structure afin d'atteindre le **réduit** où se trouve l'**ascenseur**. Continuez à longer la paroi pour trouver une **grille**, détruisez-la puis pénétrez dans la **zone secrète** de ce niveau. Ramassez les **détonateurs** et la **batterie**, retournez dans le **réduit**, empruntez l'**ascenseur** puis éliminez les **trois gardes** au sommet. Ramassez les armes (dont un PLX-2M), traversez la **passerelle** en abattant les deux gardes présents et faites le tour de la structure. Prenez les **packs blaster** ainsi que les **grands boucliers** et les **doses de BB**, puis placez-vous en face de l'**entrée du générateur**.

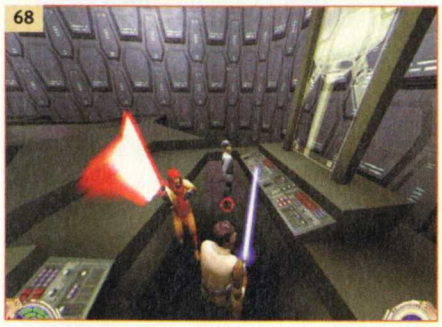
67



Muni d'un PLX-2M, ce stormtrooper est extrêmement redoutable !

Pénétrez dans le **niveau 0 du générateur**, utilisez le grand **ascenseur** de l'autre côté de la salle pour accéder au **niveau +1**. Éliminez les **quatre officiers**, appuyez sur le **bouton** de l'un des pupitres puis retournez au **niveau 0**. Utilisez un des petits ascenseurs pour atteindre le niveau -1, éliminez les **quatre gardes impériaux** protégeant le **générateur** et utilisez le **grand ascenseur** pour descendre au **niveau - 2**. Un **groupe d'officiers** et un **Sith** vous attendront **(68)**, commencez par éliminer les **officiers** avant de vous occuper du **Sith**. Vous devrez avoir récupéré la **clé de sécurité** avant de retourner au **niveau +1**. Ouvrez la **porte** grâce à la clé de sécurité, éliminez les **trois gardes impériaux**, ouvrez la **porte** derrière eux et traversez la pièce pour commencer la derrière partie de la mission sur **Cairn**.

68



Opération "nettoyage en profondeur".

À LA RECHERCHE DU DOOMGIVER

Vous obtiendrez le **niveau 3** pour vos **pouvoirs Avant** et **Arrière** dès le début du niveau. Vous aurez donc la possibilité de repousser où d'attirer plusieurs ennemis à la fois.

LA ZONE SECRÈTE

Après les trois salles électrifiées, cassez la grille en hauteur près de la porte.

LES ARMURES NOIRES

Dès le début, pénétrez dans l'**armurerie** à gauche pour refaire votre stock d'**armes** et de **munitions**. Retournez dans la première salle puis partez en face pour pénétrer dans une **salle remplie d'armures noires.** Préparez-vous au combat, passez la porte en face et entrez dans l'**arène de combat**. **Deux Siths noirs** sortiront du sol et se mettront à vous pourchasser **(69)** ! Plusieurs techniques sont possibles pour vous défaire de ces redoutables ennemis. Reculer et attendre qu'un des deux combattants vous lance son épée pour utiliser **Vitesse** et vous ruer sur lui est une première technique. Vous pouvez aussi utiliser **Avant** pour en faire chuter un et le supprimer. De toutes façons, vous devez vous concentrer sur un seul ennemi à la fois, éviter le corps à corps et ne jamais vous retrouver en sandwich entre les deux. Dès que vous en aurez terrassé un, effectuez une **sauvegarde rapide,** puis éliminez le second. **Trois gardes impériaux** entreront ensuite dans l'arène, abattez-les et neutralisez l'**officier** dans la salle suivante. Prenez sa **clé de sécurité** avant de retourner dans la première salle du niveau.

69

Les Siths noirs sont redoutables en combat rapproché !

L'ENTREPÔT

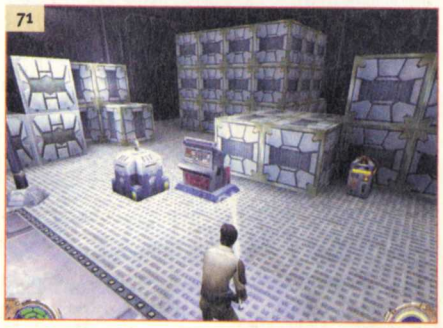
Passez la **porte fermée à clé** grâce à la clé de sécurité, traversez le **sas** et entrez dans la **salle de contrôle**. Appuyez sur l'**interrupteur central** pour libérer l'**ascenseur,** puis descendez dans la salle remplie de caisses. À partir de cet endroit, l'alerte ne doit jamais être donnée ! Des **commandes d'alarme** sont à la disposition des officiers et des gardes impériaux : s'ils les activent, vous serez attrapé et abattu... Glissez-vous dans l'**entrepôt** suivant, tournez à droite, passez devant la 1ère commande d'alarme et continuez jusqu'au petit tunnel sur la droite. Placez **5 mines** en reculant (si vous n'en avez plus, allez en chercher dans l'armurerie au début du niveau), puis retournez près de la **commande d'alarme**. Tournez à droite au milieu des caisses pour tomber sur un **soldat**, éliminez-le pour que les **gardes** soient alertés et retournez près de la **commande d'alarme**. Neutralisez tous les soldats qui tenteront de s'en approcher, en tout **six gardes** et un **officier,** puis snipez le **garde** patrouillant sur le pont ainsi que celui qui se trouve juste sous le pont à gauche. Ramassez les **armes**, prenez la **clé des fournitures** sur le corps de l'officier et approchez-vous de l'étagère à côté de la porte de droite. Utilisez la **cais-**

se de droite sur le **tapis roulant** pour monter au-dessus du **monte-charge,** puis sautez en direction du **bunker**. Une fois sur le toit, vous apercevrez une **grille (70)**, détruisez-la, pénétrez dans le bunker. Éliminez l'**officier** avant qu'il n'utilise la **2e commande d'alarme** et descendez au niveau inférieur pour neutraliser les **trois soldats**. Utilisez le générateur de boucliers, retournez à l'étagère et approchez-vous de **l'interrupteur** qui clignote.

70

Plusieurs chemins mènent au bunker, celui-ci est le plus direct.

71



La clé est sur la caisse de gauche.

Préparez le pouvoir **Vitesse**, appuyez sur l'**interrupteur** pour couper le courant électrique des générateurs, puis sortez du bunker par **l'ouverture** située à gauche. Foncez au monte-charge à droite, puis dirigez-vous à gauche des **générateurs** à présent éteints. Utilisez **Vitesse** pour franchir cette zone dangereuse (le courant va être rapidement rétabli !) et neutralisez les **trois officiers** postés devant leur pupitre de commandes. Prenez la **clé des fournitures** et approchez-vous des caisses suivantes pour prendre le **bouclier** dans la **caisse à fournitures**. Munissez-vous de **détonateurs** et foncez en direction de la **plate-forme centrale**. Muni de votre **sabrolaser**, sautez sur la **plate-forme** en contrebas et utilisez le pouvoir **Vitesse** afin de neutraliser les **gardes impériaux** ainsi que leur **officier**. Récupérez la **clé de sécurité** sur la caisse près du **générateur de munitions (71)**, puis ramassez la **sentinelle d'assaut** à gauche de la **3e commande de l'alarme**.

LA ZONE SECRÈTE ET L'ACCÈS AU DOOMGIVER

Ouvrez la **porte** au fond de l'entrepôt grâce à la clé de sécurité et utilisez le **monte-charge** pour passer dans une **double salle de commandes**. Regardez par la fenêtre pour apercevoir **six gardes** sur une autre plate-forme centrale et appuyez sur l'**interrupteur** pour faire disparaître la plate-forme et les gardes. Utilisez le **monte-charge** pour descendre au niveau de la plate-forme et pénétrez dans la **1ère salle électrifiée**. Longez les murs pour ne pas être touché par les arcs électrique, puis pénétrez dans la **2e salle électrifiée**. Accroupissez-vous, munissez-vous du **disrupteur** et snipez **l'officier** et les **trois stormtroopers** avant qu'ils n'actionnent la **3e commande l'alarme**. Utilisez les **tuyaux** à droite pour passer de l'autre côté de la salle, prenez la **dose de BB** dans la **caisse à fournitures** ainsi que la **clé des fournitures** de l'officier, puis traversez la **3e salle électrifiée**. Dans le couloir suivant, vous apercevrez une **grille** à droite en hauteur. Sautez sur le rebord à sa gauche pour l'atteindre, brisez-la et pénétrez dans la **zone secrète** afin de prendre la **dose de BB** et les **détonateurs**. À gauche de la porte, vous apercevrez un autre rebord, sautez dessus puis utilisez le **petit tunnel** pour atteindre une salle remplie d'**officiers** et de **soldats (72)**. Préparez les **lunettes infrarouges**, utilisez l'interrupteur à gauche pour éteindre la lumière, puis laissez-vous tomber dans la salle. Utilisez les lunettes IR pour vous rendre à la porte en face en restant accroupi pour ne pas vous faire repérer.

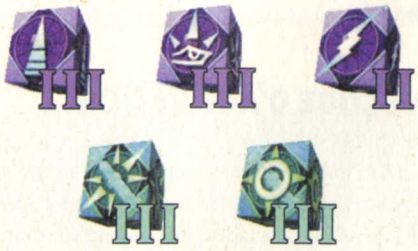
72

Il faut impérativement être discret...

LE DOOMGIVER

LE CENTRE DE COMMUNICATIONS

Une fois dans le **sas**, attendez que la porte se referme derrière vous et munissez-vous de votre **sabrolaser**. Ouvrez l'autre porte du sas et neutralisez les **deux officiers** avant de vous occuper du **Sith**. Méfiez-vous car ce dernier est très agressif, une fois débarrassé de vos ennemis, utilisez le **monte-charge** pour atteindre une **longue passerelle**. Allez au bout pour atteindre le **poste de commandes du Doomgiver**, faites-en le tour pour trouver une ouverture et pénétrer dans le **vaisseau**. Vous verrez ensuite le combat entre **Skywalker** et **Desann** avant de passer directement à la suite de l'aventure avec le départ du **Doomgiver**.



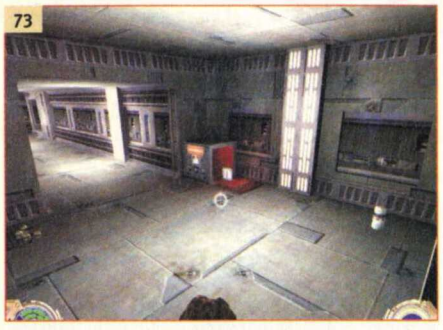
Vous obtiendrez le **niveau 3** pour vos **pouvoirs Saut** et **Persuasion** ainsi que le **niveau 2** pour le pouvoir **Éclair**. Dès le début du niveau, vous obtiendrez aussi le **Style de combat Puissant** et un **niveau 3** en défense pour le **sabrolaser**.

LES 3 ZONES SECRÈTES

1) Dans le conduit d'aération du sas de droite après les postes de garde.
2) Derrière les tubes noirs dans la salle entre les quais d'embarquement.
3) Dans le puits des cellules, derrière la cellule renfermant le code bleu.

LES POSTES DE GARDE

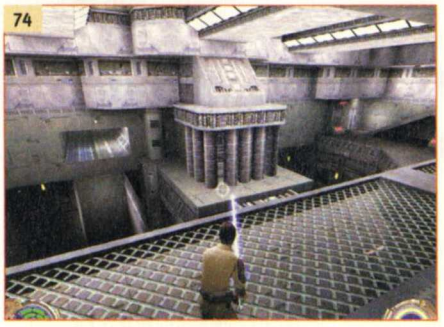
Avancez vers la porte en face de vous, des **gardes impériaux** apparaîtront. Neutralisez toute la section avec votre **sabrolaser** en les bloquant sur la **rampe** juste après la porte, puis utilisez l'ascenseur en face pour descendre au niveau inférieur. Engagez-vous dans le couloir, éliminez la **seconde section de stormtroopers** en vous méfiant des **deux tourelles de défense** au fond de la salle. Snipez les tourelles de défense, puis appuyez sur le **bouton** sur la **console centrale** après avoir ramassé le **bouclier** à gauche. Neutralisez la **3e section de gardes** ainsi que leur **officier** et prenez la **clé de sécurité**. Visitez les deux salles dans le couloir suivant pour prendre le **matériel,** puis ouvrez la porte suivante. Un **Sith** sortira de l'ascenseur, neutralisez-le puis utilisez l'ascenseur pour atteindre le **pont inférieur**. Éliminez l'officier à droite, prenez sa clé des fournitures puis pénétrez dans le **sas de droite**. Détruisez la **grille** au plafond, entrez dans le **système d'aération** et éliminez les **deux droïdes de défense** pour atteindre la **1re zone secrète (73)**. Récupérez tout le **matériel** posé au sol ainsi que le **bouclier** dans la **caisse à fournitures**. Retournez dans le **sas,** traversez le couloir pour pénétrer dans le **sas de gauche** et détruisez la **grille** au plafond. Entrez dans le **second système d'aération** et visitez les deux couloirs pour détruire les **droïdes de défense** et atteindre une **grille** au sol. Détruisez-la, éliminez l'**officier**, prenez-lui sa **clé des fournitures,** puis retournez le conduit d'aération afin d'ouvrir la **caisse à fournitures** et ouvrez la **tête chercheuse**. Retournez dans la dernière salle, ouvrez la **porte** donnant sur le couloir et placez-vous aux commandes d'un **droïde R5-D4**.


73

C'est dingue ce que l'on peut entreposer dans les conduits d'aération...

LES TRAINS

Engagez-vous dans le **couloir principal,** tournez à gauche au bout et traversez les **rayons bleus** du petit passage pour atteindre la **salle du C3-PO noir**. Déverrouillez la **porte du sas** avant d'être repéré, puis reprenez les commandes de **Kyle**. Engagez-vous dans le couloir principal, traversez le sas à gauche et entrez dans la salle du droïde noir. Éliminez les **gardes impériaux,** placez-vous sur le **monte-charge** au fond de la salle puis descendez jusqu'à la **1re salle d'embarquement** (portes striées de jaune). Utilisez le **générateur de boucliers** à droite et ouvrez la porte de gauche. Foncez droit devant vous, montez les marches et accroupissez-vous dans le renfoncement pour vous mettre à l'abri des tirs des **tourelles de défense.** Éliminez les **deux petits droïdes** qui s'approcheront, puis les **deux droïdes de combats** postés à proximité des portes. Détruisez les **deux tourelles de défense,** traversez la salle et pénétrez dans la **2e salle d'embarquement**. Utilisez l'**ascenseur** à gauche pour atteindre la **salle jumelle du droïde noir**. Retournez dans la **salle des droïdes R5-D4,** prenez le contrôle de l'un d'entre eux pour ouvrir la **petite porte** à droite de l'**ascenseur** afin de récupérer une **sentinelle d'assaut**. Retournez dans la salle entre les deux quais d'embarquement et observez la **partie centrale (74)**. Derrière les **tubes verticaux noirs,** vous apercevrez un passage à gauche. Entrez dans la **2e zone secrète,** prenez le matériel (**bombes** et **boucliers**) et placez-vous sur la **vitre** derrière les tubes. Détruisez-la, éliminez les **droïdes** dans le long couloir pour atteindre un **ascenseur**. Utilisez-le, éliminez les soldats dans la pièce suivante, puis pénétrez dans la **salle de contrôle des trains**. Activez les quatre boutons de la console centrale et retournez dans **une des salles d'embarquement**. Quel que soit votre choix, ouvrez la **porte striée de jaune** au bas de l'escalier pour pénétrer dans l'un des wagons.


74

La 2e zone secrète et l'accès à la salle de contrôle des trains.

LE CODE D'ACTIVATION

Activez le **bouton** de la console pour mettre en route le wagon, puis attendez que la porte s'ouvre d'elle-même. Dans le couloir suivant, vous tomberez sur une importante **section de gardes impériaux** et sur **5 tourelles d'assaut** ! Une fois tout le monde neutralisé, ramassez les **armes** et la **clé de sécurité de l'officier,** puis ouvrez la porte munie d'une serrure. Neutralisez la **seconde section de stormtroopers** qui tentera une sortie de la **salle de communications,** puis détruisez la **sentinelle d'assaut** à droite. Neutralisez les **deux autres sentinelles** derrière le **pilier central** contenant la **console de communications** (inactive) et sortez par la porte de gauche. Éliminez les **deux gardes impériaux** gardant l'accès de la **salle de la matrice de détection,** puis les **deux stormtroopers** gardant l'**ascenseur** menant au **puits des cellules**. Traversez la première cellule rouge, tournez-vous à gauche, puis sautez sur le **toit de la cellule verte** au centre du puits. Laissez-vous tomber sur la passerelle à gauche puis retournez-vous ; à gauche vous apercevrez une **cellule bleue** avec une sorte de **marche devant la porte (75)**. Sautez sur le toit de cette cellule et faites le tour du pilier. Laissez-vous tomber sur la **petite plate-forme** juste derrière et ramassez le **matériel** de la **3e zone secrète**. Pour vous sortir de cette zone, placez une **sentinelle d'assaut** au bord de la plate-forme, montez dessus puis retournez sur le **toit de la cellule**. Faites le tour du pilier, laissez-vous tomber sur la **marche** et pénétrez dans la cellule.

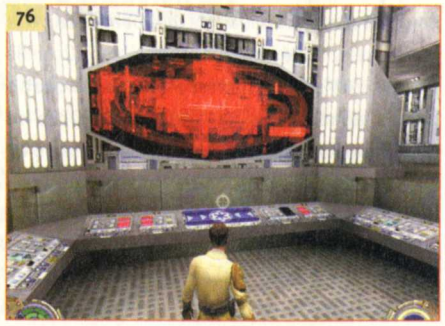
75

La 3e zone secrète se trouve derrière la cellule contenant le code triangle.

Activez le **code bleu représentant un triangle** et placez-vous sur la marche. Sautez sur le **toit de la cellule bleue** au centre du puits, puis sur celui **de la cellule** en face. Tournez-vous à gauche et levez la tête. Sautez et pénétrez dans la **cellule verte** pour activer le **code vert représentant trois barres horizontales**. Sautez sur le toit de la cellule verte en face, faites le tour du pilier et levez la tête pour apercevoir **deux cellules rouges** reliées par une **passerelle**. Sautez dessus, tournez à gauche et pénétrez dans la cellule contenant le **code rouge représentant une flèche vers le bas**. Activez-le puis retournez sur la **passerelle**, tournez-vous à droite, sautez sur le toit de la **cellule verte** au centre du puits et faites le tour du pilier. Sautez sur une des passerelles reliant les **cellules rouges** en face puis retournez à l'**ascenseur**. Utilisez-le pour retourner dans la **salle de la matrice de détection**, enclenchez les **trois codes de couleur** (les inscriptions à droite doivent devenir vertes). Retournez dans la **salle de communications (76),** envoyez votre message à l'**escadrille Rogue** juste avant de quitter l'hyperespace... Retournez dans

la **salle de la matrice de détection** et sortez de la salle par la porte derrière la pièce du code bleu. Engagez-vous dans le couloir suivant pour terminer cette partie de la mission.

76



La console de communications.

LA LIBÉRATION DE JAN

Vous obtiendrez le **niveau 3** pour votre **pouvoir Santé** vous permettant de vous soigner même en combattant.

LES 3 ZONES SECRÈTES

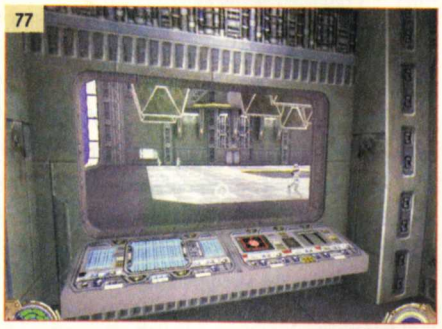
1) Au pied du monte-charge du 1er hangar.
2) Au-dessus du faux plafond de la salle de commandement.
3) Dans la première cellule à droite de la prison.

LES HANGARS

Traversez le couloir, tournez à droite et neutralisez les **deux gardes impériaux** qui discutent. Passez la porte suivante et pénétrez sur le **pont panoramique**. Neutralisez les **gardes** et les **officiers impériaux**, prenez la **clé de sécurité** puis utilisez les **générateurs de boucliers et de munitions**. Ouvrez la porte au centre de la salle grâce à la clé, utilisez l'ascenseur et pénétrez dans la **salle de tir**. Éliminez l'**officier** puis le **Sith noir** et placez-vous aux **commandes du canon laser**. D'abord pour prendre la **clé des fournitures,** ensuite afin de détruire les **chasseurs Tie** qui protègent le **Doomgiver** de l'escadrille Rogue. La séance de tir se terminera lorsqu'un des chasseurs viendra s'écraser contre les parois du vaisseau. Retournez sur le **pont panoramique**, tournez à droite et détruisez la **tourelle de défense** placée au-dessus de la porte, puis entrez dans le couloir suivant.

Neutralisez la **section de stormtroopers,** récupérez les **armes** et les **munitions** sur les étagères et pénétrez dans le **1er hangar**. Neutralisez tous les **gardes** (en vous méfiant de celui muni d'un lance-missiles), traversez le hangar, ouvrez la **porte** et continuez le ménage. Tournez à gauche pour entrer dans une petite pièce, puis pénétrez dans la **salle de contrôle du 2e hangar (77)**.

77



Activez les commandes afin de faire du vide...

Utilisez les **commandes du pupitre** afin de neutraliser tous les **gardes du 2e hangar** en les projetant dans l'espace, puis passez dans la **salle de contrôle du 1er hangar**. Activez l'**ouverture des portes** et rendez-vous dans le **1er hangar**. Placez-vous sur le **monte-charge** au centre pour atteindre le **niveau inférieur**. Faites le tour du monte-charge pour trouver un **petit tunnel** et pénétrez dans la **1ère zone secrète**. Récupérez les **détonateurs** et la **dose de BB,** puis contournez le socle du monte-charge. Détruisez les **deux droïdes de combat** dans le **long tunnel** et entrez dans la **salle des chasseurs Tie**. Utilisez **Vitesse** pour ne pas être touché par les **tourelles de défense** et montez sur l'**ascenseur** pour atteindre le haut de la salle. Éliminez les **gardes impériaux**, faites le tour de la salle, récupérez le **matériel** dans les niches puis approchez-vous du **pupitre de commandes des portes**. Ouvrez la porte du couloir central, descendez au niveau inférieur, entrez dans le **couloir central**, éliminez le **droïde de combat** et foncez sur le **monte-charge** menant au **2e hangar**. Éliminez les gardes s'il en reste puis foncez en direction de la **salle de contrôle du 3e hangar**. Abattez tous les **stormtroopers** présents dans le sas puis désactivez le **champ de force** pour que tous les **soldats** présents

La grille est le seul passage possible.

78

dans le **3e hangar** soient aspirés par le vide spatial. Réactivez le **champ de force**, entrez dans le **3e hangar** et traversez-le. Pénétrez dans le **couloir** suivant, éliminez toute forme de résistance puis entrez dans la **pièce** suivante. Neutralisez les **deux gardes impériaux** et approchez-vous de la porte fermée. Au-dessus, vous apercevrez une **grille (78)**, sautez sur les **tuyaux**, cassez la **grille** et pénétrez dans le **faux plafond** de la **salle de commandement**.

LE SECTEUR DES CELLULES

Jetez un œil juste au-dessus de votre tête, vous apercevrez une **ouverture** dans le plafond. Sautez dans la **2e zone secrète**, récupérez le **matériel,** puis retournez sur le **faux plafond**. Détruisez-en un bout, utilisez **Vitesse** et repérez les **gardes munis de lance-missiles**. Neutralisez-les en premier puis, armé de votre **sabrolaser,** placez-vous dans un coin de la salle **(79)**. Contentez-vous de renvoyer les tirs ennemis jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne. Fouillez les **officiers** afin de récupérer la **clé de sécurité** et la **clé des fournitures** et prenez le **matériel** sur les étagères. Une autre technique consiste à rester au niveau de la grille que vous avez détruite tout à l'heure et à sniper les gardes un à un, à vous de choisir... Ouvrez la **porte** grâce à la clé de sécurité, utilisez l'**ascenseur** et faites le tour de la **salle circulaire** pour atteindre la **petite salle de contrôle sombre**.

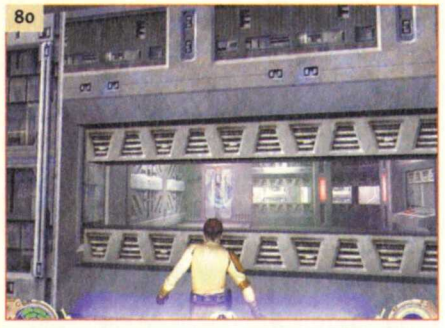
79

Sans leurs missiles, ils ne peuvent rien contre vous !

Vous apercevrez **deux portes** : une à droite et l'autre à gauche. Choisissez l'une ou l'autre, cela n'a pas d'importance, éliminez le **Sith noir** puis neutralisez les **quatre stormtroopers** gardant le couloir suivant. Pénétrez dans le **hangar de la navette impériale** et attirez un **premier Sith** dans le couloir précédent. Quelques **gardes impériaux** viendront se mêler à la bagarre, concentrez-vous sur l'épéiste puis sur les soldats de l'Empire avant de retourner dans le **hangar de la navette**. Éliminez les **derniers gardes** et le **second Sith** sans vous approcher de l'avant de la navette. Allez ensuite au fond du hangar, neutralisez l'**officier** dans l'**encadrement de la porte,** puis utilisez les **généra-**

teurs de boucliers et de munitions. Passez la porte que gardait l'officier, suivez le couloir et utilisez **Persuasion** sur l'**officier** dans sa guérite **(80)** pour qu'il vous ouvre les portes menant aux **cellules**. Trois d'entre elles sont ouvertes, pénétrez dans la première à droite et détruisez le **mur au fond à droite**. Vous verrez apparaître la **3e zone secrète**, prenez les **boucliers** et la **dose de BB**, puis allez ouvrir la **cellule fermée**. Vous y trouverez **Jan**, vivante qui plus est ! Après la cinématique, éliminez l'**officier** et suivez les conseils de **Jan** : appuyez sur les **doubles commutateurs** pour progresser jusqu'au **hangar de la navette impériale**. Passez ensuite la **porte** en face pour terminer le niveau.

80



Sésame, ouvre-toi...

LES BOUCLIERS DU DOOMGIVER

Vous obtiendrez le **niveau 3** pour votre **pouvoir Poigne**, vous permettant de déplacer l'ennemi pendant que vous l'étouffez.

LA ZONE SECRÈTE

Dans la salle du générateur des boucliers du Doomgiver, un renfoncement accessible seulement sous l'effet de l'apesanteur.

LA COMMANDE DES VANNES

Ouvrez la porte à droite muni de votre sabrolaser et éliminez la **section de stormtroopers** gardant la **salle circulaire**. Passez la première porte à gauche, neutralisez le **garde impérial** puis engagez-vous dans le couloir. Toujours muni de votre sabrolaser, détruisez les **quatre droïdes de combat** puis la **tourelle de défense** accrochée au plafond. Neutralisez les **deux soldats** dans l'escalier et entrez dans la **salle de contrôle**. Éliminez les **soldats** et les **officiers impériaux**, récupérez la **clé des fournitures**, puis utilisez le **générateur de boucliers**. Activez l'**interrupteur de la console** près de la fenêtre et retournez dans l'escalier. Éliminez les **trois ennemis** qui apparaîtront puis engagez-vous dans le long couloir. Prenez la 3e à gauche, entrez dans la **petite salle** à gauche et neutralisez les **deux gardes**. Retournez dans la **salle circulaire**, traversez le **tuyau** en face pour atteindre la **porte de la tour** puis ouvrez-la. Montez à l'étage, récupérez la **clé de sécurité** sur le corps de l'**officier** et retournez dans la **salle circulaire**. **Quatre gardes impériaux** tenteront de vous intercepter, éliminez-les puis retournez dans la **petite salle** des deux gardes. Utilisez la clé de sécurité sur la serrure, entrez dans la **salle de commande des vannes** et utilisez l'**interrupteur** sur la console de droite. Éliminez les ennemis qui apparaîtront dans votre dos, retournez dans la **salle circulaire (81)** et entrez de nouveau dans la **tour** au centre de celle-ci. Laissez-vous tomber dans le **conduit** au bout à gauche et suivez les **différents tunnel**. Au bout du dernier, utilisez **Avant** sur le **sas** au-dessus de votre tête pour l'ouvrir, puis sautez pour pénétrer à l'intérieur.

81

La tour de la salle circulaire, à l'intérieur le conduit menant aux boucliers.

L'AMIRAL FRYYAR

Passez la porte, tournez à droite et débarrassez-vous du **Sith noir** qui apparaîtra. Éliminez ensuite les **trois stormtroopers** dans la salle de droite, puis montez à l'étage grâce au **monte-charge**. Supprimez les **officiers** dans la salle suivante, récupérez la **clé des fournitures** et passez sur la **passerelle** derrière la porte de droite. Récupérez les **boucliers** dans la petite pièce en face, retournez sur la passerelle, puis sautez sur la corniche au-dessus de vous. **Deux mines magnétiques** seront placées près de la seule porte accessible, détruisez-les et passez la porte. Cassez la **vitre** à droite, sautez dans la salle suivante et préparez-vous à combattre **deux nouveaux Siths**. Une fois débarrassé des deux guerriers, engagez-vous dans le **couloir** suivant en détruisant les **tourelles de défense**. Utilisez le **générateur de boucliers** puis montez sur le **monte-charge** à droite. Faites-en le tour, détruisez les deux droïdes de combat et passez la porte à gauche. Vous arriverez dans la **salle du générateur des boucliers du Doomgiver**. Vous remarquerez le générateur central, bien sûr, mais pour le moment concentrez-vous sur les **quatre tuyaux** alimentant le générateur. Détruisez les **quatre petits générateurs rouges et jaunes en forme de Y** afin de neutraliser les champs de protection, puis détruisez les **quatre tuyaux**. Un adversaire de taille apparaîtra alors : l'**amiral Fryyar (82)** !

82

L'amiral Fryyar est entièrement recouvert de cortose !

Ce dernier est vêtu d'une **armure en cortose doré** et, lors du combat, un **champ de protection** entourera sa personne. Munissez-vous de votre **sabrolaser** et sélectionnez **Vitesse**. Dès que le combat commencera, laissez-le approcher et repoussez ses tirs. Lorsque sa rafale cessera, frappez son **champ de protection** une fois, puis recommencez à repousser ses tirs. Au bout de cinq à six coups, son générateur de protection se désactivera, utilisez **Vitesse** et passez derrière votre adversaire afin de le frapper. Dès que le champ de protection s'activera de nouveau, reculez, laissez-le s'approcher et recommencez l'opération trois ou quatre fois afin de le neutraliser définitivement. Sans les boucliers de protection, l'**escadrille Rogue** commencera à réduire en miettes le vaisseau de l'amiral, vous serez donc rapidement en **apesanteur** ! Regardez le sommet de la **salle du générateur** pour apercevoir un **renfoncement** dans un des murs. Il s'agit de la **zone secrète (83)**, habituez-vous à

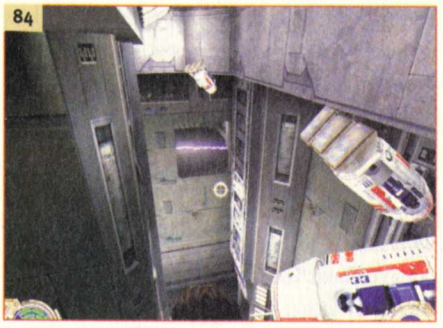
La dernière zone secrète du Doomgiver...

83

l'inertie du personnage et allez récupérer la tête chercheuse et le bouclier à l'intérieur.

L'EXTRACTION DU DOOMGIVER

Vous devez maintenant sortir du vaisseau mais, à cause des attaques de l'escadrille Rogue, vous allez devoir progresser **en apesanteur**. Les **deux jets de flammes** bloquant l'issue de la **salle du générateur** sont assez difficiles à passer sans être touché, utilisez **Vitesse** afin de rester le moins de temps possible sous les jets. **Deux autres jets de flammes** empêcheront d'accéder à l'ancien monte-charge en toute sécurité. traversez un des jets avec **Vitesse**, pénétrez dans le conduit du monte-charge en faisant attention aux **arcs électriques** au sol. Dans le couloir, tournez à droite pour utiliser le **générateur de boucliers,** puis allez à l'autre bout du couloir. Traversez la salle remplie de **R5-D4** pour atteindre la **vitre** que vous avez cassée en vous rendant vers la salle du générateur **(84)**. Attendez que les **arcs électriques** disparaissent un instant afin de passer sans perdre de points de vie, puis passez dans le couloir suivant muni de votre sabre-laser. Tournez à droite, descendez et passez l'encadrement de la porte en face pour retourner dans le **couloir longeant la salle circulaire**. Neutralisez les **droïdes de défense** si vous le désirez, puis entrez dans les petites pièces à droite afin d'ouvrir les **caisses de fournitures**. Prenez la **tête chercheuse** ainsi que la **sentinelle d'assaut** et retournez dans le couloir. Vous serez obligé de passer dans la **salle circulaire**, ouvrez la première porte à droite sans vous préoccuper des droïdes de défense et entrez dans la partie du vaisseau encore en pesanteur. Foncez droit devant vous pour rejoindre Jan et sortir du vaisseau en perdition.


84

Des R5-D4 volants, intéressant...

YAVIN

LES MARÉCAGES

Vous obtiendrez le **niveau 3** pour votre **pouvoir Éclair** vous permettant de toucher tous les ennemis qui vous font face.

LES2 ZONES SECRÈTES

1) Sur la partie droite de la corniche après la 1re capsule écrasée dans la 4e mare.
2) Au bout à droite de la 6e mare en fouillant dans l'eau.

JUSQU'À LA 1RE CAPSULE DE DÉBARQUEMENT

Avancez droit devant vous et éliminez le **swamptrooper** caché dans la **1re mare**. Sautez sur la grosse pierre, puis sur le petit îlot à droite de l'arbre et neutralisez le **swamptrooper** caché derrière le **bosquet de fougères** ainsi que celui caché dans l'eau au bout de la mare. Passez sur la terre ferme à gauche pour atteindre la **2e mare**, éliminez les **deux swamptroopers** la gardant, puis traversez-la. Approchez-vous d'un **arbre gigantesque**, montez sur la corniche à droite et avancez en direction du **passage entre les deux falaises. Deux Siths noirs** se jetteront sur vous : reculez pour ne pas les affronter ensemble. Éliminez le premier et neutralisez le second en vous engageant dans le passage. Vous voilà en face de la **3e mare** encastrée dans un canyon. Longez la bande de terre à gauche pour atteindre un **gros rocher** : montez dessus pour voir la 3e mare dans son intégralité. Snipez le **stormtrooper** à gauche de l'arbre, éliminez le **garde impérial** sur la langue de terre à droite, puis foncez récupérer les **boucliers** posés au sol dans le renfoncement à gauche. faites le tour de la mare, ramassez les **2 doses de BB** et rendez-vous sur la **langue de terre** où se trouvait le garde impérial. Derrière l'arbre gigantesque, vous apercevrez un **canyon** : engagez-vous dans l'étroit passage, éliminez le **stormtrooper** ainsi que les **deux swamptrooper** dans le canyon, puis snipez le **garde impérial** au sommet de la **capsule de débarquement** écrasée dans la **4e mare (85)**.

85

Ce vaisseau est situé à peu près au milieu du niveau.

LES RUINES

Approchez-vous de la mare, neutralisez un **premier swamptrooper** caché dans l'eau, puis un second près d'une **petite cascade**. Ramassez la **dose de BB** ainsi que le **bouclier** et pénétrez dans l'eau au niveau de la cascade. Accroupissez-vous, suivez le **tunnel sous-marin**, éliminez le **swamptrooper** dans l'eau, traversez la langue de terre à gauche, puis abattez le **second swamptrooper**, lui aussi dans l'eau. À droite de cet étang, vous trouverez un **renfoncement dans la falaise** : progressez dans les rochers jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Levez la tête, sautez sur la **corniche** (pas très visible), puis allez au bout à droite de cette dernière afin de trouver un **bouclier** dans ce qui constitue la **1re zone secrète**. Allez ensuite au bout à gauche pour atteindre la **5e mare**. Neutralisez le **swamptrooper** gardant l'accès, puis le **stormtrooper** sur la rive en face. Traversez la mare, tournez à gauche et partez en direction des **3 piliers.** Éliminez les **deux gardes impériaux** en chemin et foncez au bout de la vallée. Un **Sith noir** protège **2 doses de BB** : éliminez-le, prenez le matériel, puis

86

Le mur d'enceinte est fortement protégé.

retournez à la 5e mare. Vous apercevrez les **ruines d'un bâtiment** en face de vous. Éliminez les **deux gardes impériaux** postés à cet endroit, puis ramassez les **détonateurs** et les **médipacks** posés au sol, au milieu des ruines. Poursuivez votre progression, éliminez le **stormtrooper** et passez un petit étang pour atteindre **trois nouveaux piliers** plantés dans un étang. Abattez le **swamptrooper** caché dans l'eau, traversez l'étang et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez un **mur d'enceinte** à droite et **quatre swamptroopers** postés près de l'entrée **(86)**.

Entrez dans le couloir sombre, neutralisez les **deux Siths noirs** l'un après l'autre, puis utilisez le **générateur de bouclier**. Ramassez le **matériel** posé au sol et approchez-vous de la sortie. Éliminez le **swamptrooper** à gauche, puis laissez-vous tomber dans la **6e mare**. Partez à droite et, tout au bout de la mare, vous trouverez sous l'eau une **sentinelle d'assaut** dans la **2e zone secrète**. Allez ensuite au bout à gauche, sortez de l'eau par le rebord à droite, puis foncez donner un coup de main au **rebelle** posté sur un gros rocher. En effet, **quatre swamptroopers** lui mènent la vie dure : neutralisez-les, puis snipez les **deux swamptroopers** postés dans l'eau à droite. Partez dans leur direction, suivez les **deux premières plaques métalliques**, puis éliminez le **swamptrooper** à l'entrée de la **7e mare**. Vous aurez le choix entre trois directions : prenez à droite et sautez sur le **1er caisson métallique** pour apercevoir un **autre rebelle**. Foncez le soutenir pour éliminer **deux swamptrooper**, puis utilisez les **générateurs de boucliers et de munitions (87)** derrière le vaisseau.

87

Le rebelle protège les générateurs derrière le vaisseau.

Retournez à la 7e mare et engagez-vous dans le **passage sous l'énorme rocher**. Abattez le **swamptrooper** caché dans l'eau derrière l'arbre, puis allez au bout des **plaques métalliques**. À droite, derrière le rocher se cache un **swamptrooper** : éliminez-le puis engagez-vous dans le **canyon**. Au bout, abattez le **swamptrooper** caché dans l'eau à droite, puis traversez la **8e mare** en restant bien à gauche. À droite, vous apercevrez un **AT-ST** et une **troupe de gardes impériaux**. Neutralisez le AT-ST grâce au **DEMP 2**, puis éliminez les stormtroopers pour atteindre une **seconde capsule de débarquement**. Entrez dans la capsule afin de terminer cette partie de la mission.

LE CANYON

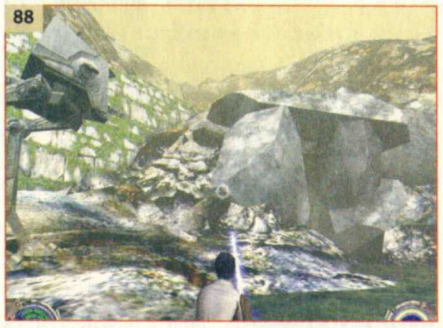
LES 3 ZONES SECRÈTES

1) Au sommet de la capsule de débarquement.
2) Dans le temple brumeux à proximité du 1er Sith noir.
3) Dans la montagne à gauche du 2e AT-ST.

L'UTILISATION DES AT-ST

Ne vous dirigez pas vers le AT-ST mais faites demi-tour et pénétrez dans la **capsule de débarquement**. Sautez de niveau en niveau afin de récupérer le **matériel**, puis allez au sommet de la capsule pour pénétrer dans la **1re zone secrète**. Sortez de la capsule, sautez sur le rocher en face et mettez-vous aux commandes du **AT-ST** abandonné. Engagez-vous dans le canyon, éliminez la **1re section de stormtroopers** qui attaquera, puis neutralisez le **soldat** muni d'un **lance-missiles** sur une corniche à gauche. Avancez en direction du premier coude de la rivière où les forces impériales ont installé un comité d'accueil : deux **turbolasers**, un **AT-ST**, un **swamptrooper** ainsi qu'un **stormtrooper** muni d'un **lance-missiles**. Cachez-vous derrière les **ruines** à l'entrée de la zone, puis faites des sorties rapides pour éliminer une à une les défenses ennemies. Une fois que la zone est sécurisée, descendez de l'AT-ST et éliminez le **Sith noir** caché entre les deux turbolasers, puis rendez-vous à gauche des turbolasers. Vous trouverez **2 doses de BB** et, surtout, un chemin menant à l'endroit où se trouve le **dernier stormtrooper muni d'un lance-missiles**. Entrez dans la **caverne** à droite et descendez jusqu'à une sorte de **temple brumeux**. Détruisez la **sentinelle d'assaut** posée au sol, pénétrez dans la **2e zone secrète**, puis ramassez le **matériel**. Sortez du temple, de la caverne, et rendez-vous à droite des deux turbolasers. Vous apercevrez l'**entrée d'une cavité en forme de dolmen (88)** : entrez-y, ramassez le matériel à l'intersection et sortez.

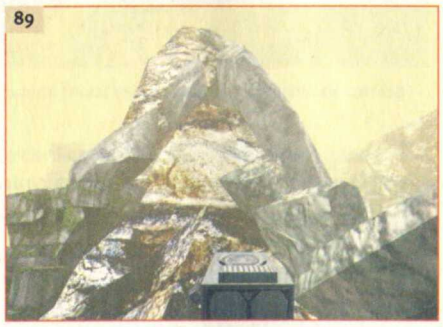
88



Si vous avez besoin de matériel, passez sous le dolmen !

Remontez dans l'**AT-ST** et continuez à suivre la rivière. Éliminez la **2e section de gardes impériaux** qui tentera de vous arrêter, puis sortez de votre véhicule. Accroupissez-vous et laissez-vous entraîner par le **courant de la rivière**. Munissez-vous du **disrupteur** et éliminez le **soldat aux commandes du turbolaser** et le **stormtrooper muni d'un lance-missiles** sur la corniche de gauche. Abattez ensuite le **garde** posté au milieu de la rivière, puis remontez dans l'**AT-ST**. Suivez la rivière, détruisez les **2 turbolasers** situés sur le **mur éventré**, l'**AT-ST** et les **2 turbolasers** cachés dans le renfoncement à droite. Sortez du blindé, rendez-vous à l'emplacement où se trouve le dernier stormtrooper et combattez un **Sith noir** si vous avez besoin de **boucliers**. Passez le mur éventré et utilisez le **générateur de boucliers** à côté du **2e AT-ST**. Montez sur les **rochers bloquant le passage** car, au sommet de la **montagne** à gauche **(89)**, vous trouverez le chemin menant à la **3e zone secrète**. Ramassez le matériel posé au sol et approchez-vous de l'ouverture à droite. Abattez le **soldat muni d'un lance-missiles**, puis retournez dans l'un des AT-ST.

89



La 3e zone secrète est au sommet de cette montagne.

Faites exploser les **rochers** qui bloquent le passage et continuez de suivre la rivière. Détruisez les **deux premiers turbolasers** que vous apercevrez dès que vous aurez passé le coude de la rivière, puis atomisez l'**AT-ST** et les **deux derniers turbolasers** à gauche. Positionnez-vous juste au milieu des turbolasers détruits et sautez en direction des tours afin de ramasser le **matériel**. Descendez au niveau de la rivière et suivez-la en observant la paroi de droite. Vous apercevrez l'**entrée d'une galerie** : pénétrez-y et suivez-la. À son extrémité, vous apercevrez **3 turbolasers**. Éliminez les **soldats** qui sont aux

90

Voilà le dernier blindé des forces impériales.

commandes, puis sortez prudemment de la galerie. À droite, abattez le **soldat posté sur le turbolaser** au sommet de la **tour** et utilisez le **DEMP 2** pour détruire l'**AT-ST** stationné juste derrière **(90)**. Sortez complètement de la galerie, retournez-vous et snipez, grâce au **disrupteur**, le **soldat** posté au-dessus de la galerie. Foncez maintenant en direction de la **capsule de débarquement** au bout du canyon et contournez-la. Traversez le lac et montez sur les **rochers** pour atteindre l'**entrée d'une grotte**. Un **Sith noir** vous y attend : neutralisez-le puis laissez-vous tomber dans le **trou** au bout à droite.

L'ACADÉMIE JEDI

Cette partie n'est pas très longue mais intense ! Des **Siths** ont réussi à pénétrer dans l'**académie Jedi** et les combats au **sabrolaser** seront fréquents. Essayez de conserver le maximum de Jedi avec vous et **sauvegardez souvent**.

Vous obtiendrez le **niveau 3** pour votre **pouvoir Lancer** vous permettant de maîtriser parfaitement le maniement dans les airs du sabrolaser.

LES SALLES D'ENTRAÎNEMENT

Éliminez les **trois soldats impériaux** dans la **grotte**, puis ramassez tout le **matériel** avant d'aller dans le **tunnel**. Une fois dans le **hangar principal** de l'**académie Jedi**, aidez les **rebelles** à se défaire des **stormtroopers** déjà présents, puis neutralisez les **autres gardes** qui arriveront par le **second tunnel**. Faites attention car quelques-uns d'entre eux possèdent des **lance-missiles**. Engagez-vous ensuite dans le **second tunnel**, munissez-vous du **disrupteur**, puis retournez-vous afin de sniper les **gardes** situés au-dessus. Utilisez les **marches** pour atteindre le sommet du tunnel et entrez dans la **salle d'entraînement des têtes chercheuses**. Neutralisez le **soldat impérial** ainsi que la **tête chercheuse** et passez dans la **1re salle d'entraînement Jedi (91)**. Aidez les **2 Jedi** présents à se défaire des **Siths** qui les entourent, puis observez le **chemin de ronde en verre**. Vous apercevrez un trou : glissez-vous dedans et abattez le **garde** muni d'un **PLX-2M** avant de sortir par l'issue de l'autre côté du chemin de ronde. Suivez le couloir pour atteindre la **2e salle d'entraînement Jedi**. Vous y retrouverez les **2 Jedis** ainsi qu'une **poignée de Siths** : exterminez-les puis engagez-vous dans le tunnel en direction des ascenseurs. **Deux Siths** tenteront de vous arrêter, vous et vos alliés : éliminez-les et récupérez le **bouclier** ainsi que la **dose de BB** posés au sol.

91

Jedis contre Siths.

À LA POURSUITE DE DESANN

Foncez en direction de la **cour de l'académie**. Utilisez le **maximum de têtes chercheuses** et le pouvoir **Vitesse** afin de vous débarrasser de la **horde de Siths** qui vous tomberont dessus ! Une fois la bataille terminée, engouffrez-vous dans le couloir suivant pour atteindre une **seconde cour**. Vous apercevrez **Desann** entrer dans un **passage secret** en laissant derrière lui **deux Siths noirs**. Éliminez ces adversaires et approchez-vous des marches pour faire apparaître le **trou** menant à une partie souterraine de l'académie. Si les **deux Jedis** sont encore avec vous, ils ne pourront pas vous accompagner car vous seul devez affronter Desann...

LE JEDI NOIR

LES SOUTERRAINS

Descendez par la rampe, détruisez les **rochers** bloquant le **tunnel**, puis foncez droit devant vous. Vous arriverez dans une salle où les **pierres du plafond** vous tomberont dessus. Pour plus de sécurité, utilisez **Vitesse** pour attendre le couloir suivant. Vous aurez l'impression d'être dans un cul-de-sac, mais, si vous observez bien, vous apercevrez un **mur en train de bouger** sur la gauche. Traversez-le : il s'agit d'une illusion pour entrer dans le **couloir des jets de flammes**. Utilisez Avant sur les endroits d'où sortent les flammes pour les éteindre et atteindre une salle où **3 Desann** vous attendront ! Inutile d'aller à droite, il n'y a qu'une **fosse** derrière le **mur illusion**. Inutile d'aller en face, il n'y a qu'un **miroir**. Partez à gauche pour être bloqué par un **rideau de feu**. Retournez-vous, cassez le **tuyau** au-dessus de votre tête afin d'inonder le **canal** et ainsi éteindre le feu **(92)**. Laissez-vous tomber dans le trou, puis utilisez **Avant** sur le **symbole** en face de vous afin de pousser le **mur**. Engagez-vous dans le couloir, tournez à gauche, puis utilisez **Avant** sur le **symbole** à gauche et retournez à l'intersection précédente. Un mur aura disparu : engagez-vous dans le couloir et utilisez **Vitesse** afin de passer aisément les **murs mobiles**. Au bout du couloir, vous trouverez **Desann**... Que la Force soit avec vous !

92

L'eau ruisselle jusqu'au rideau de flammes.

LE COMBAT FINAL

Il n'y a pas 36 000 moyens pour battre **Desann** : de la **Force**, de la **Rapidité** et de l'**Invulnérabilité** ! Je m'explique... De la Force car en entrant vous devez activer le **type de combat puissant au sabrolaser** (touche L, par défaut). De la Rapidité, car pour battre Desann vous allez devoir utiliser le **pouvoir Vitesse**. De l'Invulnérabilité, car si Desann réussi à vous toucher, vous mourrez rapidement !

Voici la marche à suivre : après la cinématique, sélectionnez le **pouvoir Arrière** et foncez vers le **symbole scellé au mur** sur votre droite. Faites le tour de la salle, utilisez **Arrière** sur le second symbole scellé au mur, puis tournez-vous vers Desann. Lorsque le **rayon lumineux** au centre de la salle sera activé, sautez et placez-vous dessous. Vous serez maintenant **invulnérable** aux coups de sabrolaser de Desann. Mais attention, si votre adversaire passe en premier sous le rayon, il sera invulnérable ! Utilisez **Vitesse** et foncez sur Desann pour vous battre au corps à corps **(93)**. L'avantage majeur est qu'il n'utilisera pas souvent de pouvoir Jedi. Après quelques secondes de combat acharné, **Desann** périra sous vos attaques... Si vous voulez être sport, vous n'êtes pas obligé de passer sous le rayon lumineux et d'utiliser Vitesse. En tout cas, une **bonne maîtrise du sabrolaser** vous sera indispensable. ■

Le combat du Bien contre le Mal...

93

SYBERIA

Éditeur : MICROIDS

Développeur : Microïds

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Mai 2002

Config. mini : PII 350, 64 Mo

Vous incarnez Kate Walker, jeune et jolie avocate new-yorkaise, qui doit conclure une grosse affaire concernant une usine d'automates. Une fois à Valadilène, petit village situé dans les Alpes, vous apprenez qu'Anna Voralberg, responsable de l'usine, vient de décéder, et vous découvrez par la même occasion qu'il y a un héritier, nommé Hans Voralberg, le frère d'Anna... chose que vous n'aviez pas prévue. Vous allez donc devoir le chercher à travers toute l'Europe dans des paysages magnifiques et faire la rencontre de personnages stupéfiants, créés par l'héritier lui-même.

HeRbi (sherbillon@loisir.net)

Valadilène

Hôtel

Vous commencez votre aventure dans un hôtel à Valadilène. Prenez le **dépliant promotionnel** sur la petite étagère **(01)** à l'entrée de l'hôtel, puis allez au comptoir. Vous pouvez apercevoir alors une

01

cloche qui ne fonctionne pas. Ramassez **la clé de réception** juste à côté, placez-la au dos de l'automate **(02)**, puis appuyez sur le bouton rouge pour faire sonner la cloche. Le gérant arrive alors. Discutez avec lui afin de vous présenter et d'obtenir votre clé de chambre. Cliquez sur votre valise devant la porte d'entrée, puis retournez voir le gérant afin de lui demander **un coup de main** pour la monter. Pendant la discussion, vous apprenez que la personne avec laquelle vous aviez rendez-vous, "Anna", est décédée. Mauvaise nouvelle, cela complique vos affaires. Une fois dans la chambre, prenez **le fax** sur la table de chevet afin de le consulter, puis appelez votre patron pour lui annoncer la mauvaise nouvelle. Il vous dit alors que cela n'est pas grave, et qu'il va vous envoyer un second fax pour aller voir "le notaire d'Anna". Retournez donc voir le gérant de l'hôtel, et discutez avec lui pour obtenir **le second fax**. Avant de sortir d'ici pour visiter Valadilène, ramassez les **deux engrenages** par terre **(03)** près de la cheminée, et les **deux autres engrenages** sur la table, où dessinait Momo lors de votre arrivée. Vous pouvez maintenant sortir d'ici afin de visiter la ville.

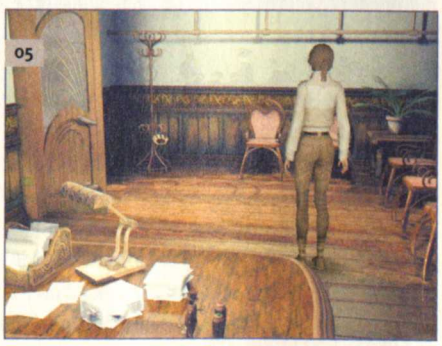
02

03

Rencontre avec le notaire

En sortant de l'hôtel, prenez à droite de Kate, longez la rue, discutez avec le boulanger si vous le souhaitez, puis ramassez **le journal** sur le banc un peu plus loin. Lisez l'article, puis approchez-vous de la porte derrière le banc pour y voir un automate **(04)**. Sélectionnez le fax 2 dans votre inventaire et posez-le dans la main de l'automate. Appuyez sur la manivelle au centre de l'automate, puis celle de droite pour que la porte s'ouvre. Entrez à l'intérieur pour rencontrer le notaire et ainsi discuter de votre affaire. Vous apprenez qu'il y a un héritier pour l'usine d'automates, vous allez donc devoir le trouver pour conclure la vente. Une fois la discussion terminée, sortez d'ici sans oublier de prendre la **clé télescopique** à l'entrée du bureau **(05)**. En sortant, prenez en direction de l'hôtel, puis allez tout au bout de la rue afin de visiter l'église.

04


05

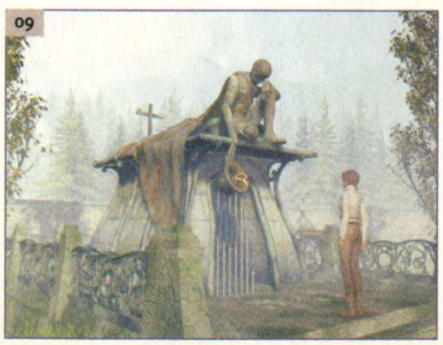
06

L'église

Lorsque vous êtes devant l'église, prenez le chemin de droite puis allez au bout. Franchissez la porte que vous apercevez pour vous retrouver à l'intérieur. Ensuite, observez la croix **(06)**, pour y découvrir **une clé** cachée juste derrière. Avec cette clé, ouvrez le troisième tiroir de la commode, puis tournez la manivelle sur le côté droit **(07)** pour voir ce tiroir s'ouvrir un peu plus. Récupérez **la clé Voralberg** et **une lettre du curé**. Une fois la lettre lue, fouillez les autres tiroirs pour y prendre **des cartes perforées**. Maintenant, sortez d'ici, puis utilisez l'ascenseur **(8)** sur votre droite un peu plus loin, en y plaçant les engrenages manquants sur le mécanisme afin de le faire fonctionner. Une fois en haut, vous arrivez en face d'un orgue. Placez la carte perforée mauve à l'intérieur du mécanisme pour faire vibrer les cloches et voir une cinéma-

07

08


09

tique. Retournez maintenant devant l'église, et empruntez le chemin de gauche pour arriver devant un caveau **(9)**. Utilisez votre clé Voralberg dans le chapeau de l'automate afin d'ouvrir le caveau. Descendez par les escaliers, ouvrez le tiroir de Hans Voralberg, puis ouvrez le cercueil pour récupérer à l'intérieur **un cylindre valadilène** et **un article**. Sortez d'ici pour aller maintenant à l'usine Voralberg.

12

15

L'usine Voralberg

Le jardin

L'entrée de l'usine se trouve en face de l'hôtel, un peu à droite. Une fois devant la porte **(10)**, vous pouvez remarquer qu'il manque quelque chose pour l'ouvrir. Prenez la clé télescopique dans votre

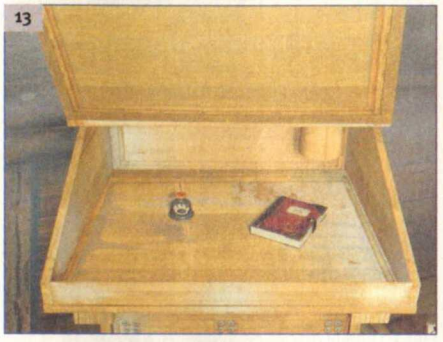
10

inventaire, placez-la entre les mains de l'automate du haut, tournez la clé de l'automate du bas, puis actionnez le levier pour ouvrir la porte. Faites quelques pas pour arriver devant une fontaine menant vers plusieurs chemins. Prenez d'abord le chemin tout à droite, puis de nouveau à droite devant la porte. Longez le chemin pour apercevoir une échelle **(11)** sur votre gauche. Malheureusement, il vous manque une clé pour l'actionner. Poursuivez toujours par le même chemin, discutez avec la jardinière si vous le souhaitez, puis prenez à gauche. Récupérez une nouvelle **clé Voralberg** dans l'abreuvoir **(12)** au fond de l'impasse. Retournez au niveau de l'échelle, insérez cette nouvelle clé dans le mécanisme pour voir l'échelle s'élever, puis grimpez.

Le grenier

Vous voici maintenant dans le grenier. Ouvrez le secrétaire **(13)** sur votre gauche pour y récupérer **une bouteille d'encre** et **le journal intime** d'Anna. C'est un peu long à lire, mais vous comprendrez

13



mieux ce qui s'est passé auparavant en le lisant. Allez de l'autre côté du grenier pour allumer l'ampoule et entendre du bruit. Ce n'est que Momo. Conversez avec lui, il vous demande alors de dessiner un Mammouth grâce au **papier** et au **crayon** qu'il vient de vous donner en échange d'un secret. Retournez au niveau de l'ampoule, pour y voir un Mammouth dessiné à la craie sur un panneau de bois **(14)**. Vous l'avez compris, utilisez vos papier et crayon sur ce dessin pour le décalquer et ainsi le donner à Momo en échange de son secret. Il vous dit alors de le suivre vers son secret... lequel n'est autre qu'une grotte.

La grotte

Après avoir suivi Momo un petit moment, vous voici dans une forêt près d'un cours d'eau. Grimpez les escaliers derrière Momo pour apercevoir un barrage **(15)**. Essayez de le soulever, mais rien à faire, c'est trop dur. Demandez alors de l'aide à Momo. Malheureusement, celui-ci casse le morceau de bois qui servait à ouvrir le barrage. Ramassez ce **morceau de bois**, et allez près de la barque **(16)** que vous avez dû voir sur le chemin.

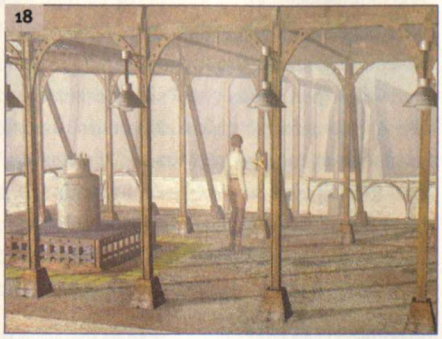
16

Touchez la rame avec le morceau de bois afin de la rapprocher du bord. Demandez à Momo un coup de main pour qu'il la ramasse. Retournez le voir et demandez-lui de nouveau de l'aide pour ouvrir cette fois-ci le barrage. Prenez maintenant l'autre chemin, traversez la rivière pour entrer dans une grotte **(17)**.À l'intérieur de celle-ci, ramassez **le Mammouth**, puis retournez au niveau de la fontaine de l'usine. Prenez la deuxième à gauche, allez toujours tout droit, puis activez le levier sur le poteau **(18)** pour voir une scène. Cela est utile pour mettre en route l'usine. Revenez à la fontaine, et prenez la première à droite de Kate, en direction de l'usine de fabrication.

11

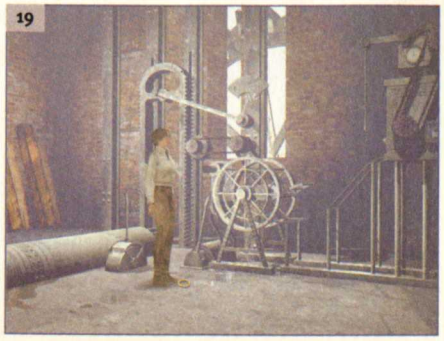
14

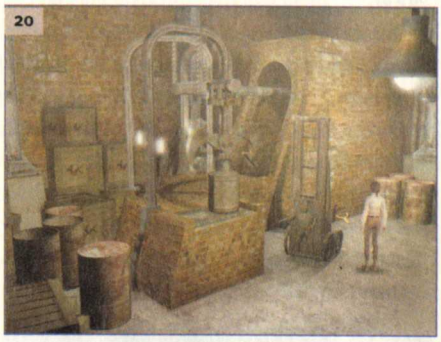
17

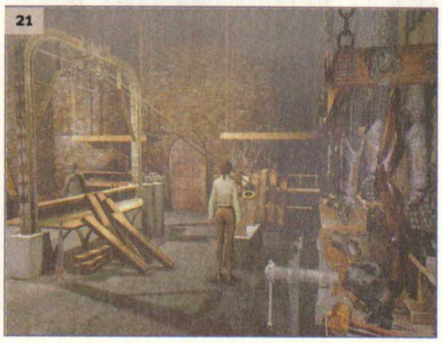


La fabrication

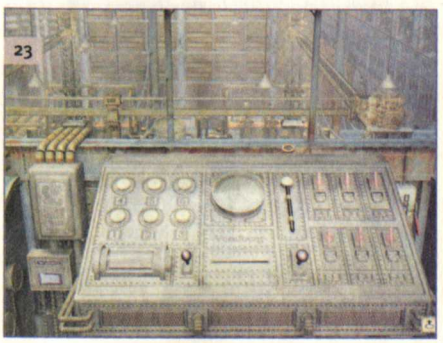
Une fois à l'intérieur de l'usine, prenez à gauche de Kate, puis entrez dans la salle. Vous voici devant un nouveau mécanisme **(19)**. Tirez la manivelle de droite, puis le levier à gauche pour voir une cinématique. Cela sert aussi au fonctionnement de l'usine. Sortez et revenez à l'entrée de l'usine. Avant de monter par les escaliers en fer, prenez le chemin du dessous pour arriver devant une machine **(20)**. Vous apercevez alors le baril de tout à l'heure, mais impossible de le transporter tout seul. Appuyez sur l'interrupteur du transpalette pour voir une cinématique. Ensuite, entrez dans la pièce située derrière le transpalette pour voir un automate sans jambes accroché à une chaîne.





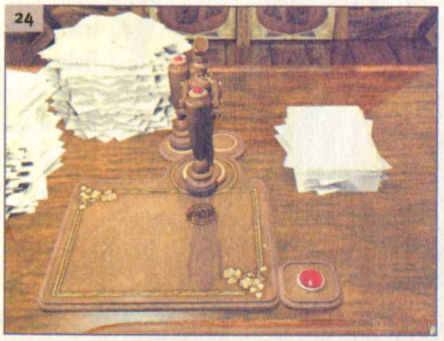


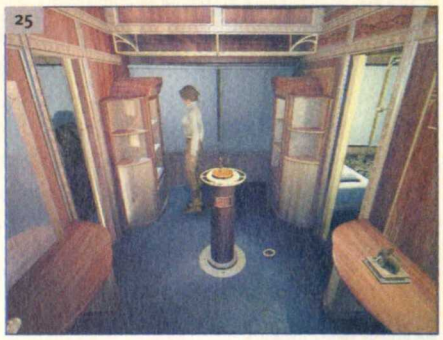
Tournez la manivelle de cette chaîne **(21)** afin de le descendre et ainsi pouvoir discuter avec lui. Il s'appelle Oscar et est conducteur d'une locomotive. Au fur et à mesure de la conversation, cliquez sur Fabrication, il vous demande alors de lui fabriquer des pieds et vous remet sa carte, intitulée **carte d'Oscar**. Sortez d'ici pour emprunter les escaliers en fer à l'entrée de l'usine. Une fois à l'étage, entrez dans le bureau d'Anna Voralberg, inspectez l'étagère à livres, et cliquez sur le deuxième livre **(22)** en partant de la droite pour voir une cinématique et récupérer **un cylindre à musique**. Placez maintenant le cylindre Valadilène dans la boîte à musique pour voir une nouvelle cinématique, mais aussi pouvoir récupérer **les automates Hans Anna**. Une fois cela fait, fouillez le bureau pour y découvrir quelques factures, puis sortez. En sortant, prenez sur la gauche et allez au bout de la passerelle pour apercevoir une console de fabrication **(23)**. Appuyez sur la manette de gauche pour afficher la couleur jaune, insérez la carte Oscar dans la fente, appuyez sur le bouton en bas à droite, puis sur la deuxième manette noire, afin de voir des automates construire les pieds pour Oscar. Récupérez-les et donnez-les-lui pour qu'il puisse marcher. Ensuite, retournez à la fontaine de l'usine et prenez la deuxième à gauche en direction de la gare.



La gare

Vous voici dans la gare de Valadilène. Avancez et entrez dans la locomotive pour discuter avec Oscar. Au cours de la discussion, cliquez sur Mission, Oscar vous demande un billet de train pour pouvoir partir. Sortez d'ici pour aller voir le guichetier, qui se trouve juste en face, en sortant. Le guichetier n'est autre que Oscar. En conversant avec lui, il vous remet une **autorisation de sortie du train** et **un billet de train**. Retournez dans la locomotive pour lui donner votre billet, mais voilà qu'il vous demande une autorisation validée de sortie du train. Retournez alors chez le notaire, inspectez son bureau pour apercevoir un tampon automate **(24)**. Soulevez le chapeau de celui-ci, versez votre



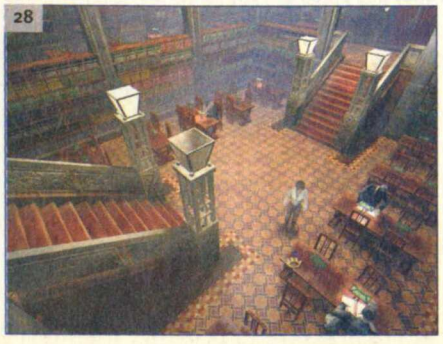


bouteille d'encre à l'intérieur, posez l'autorisation de sortie du train sur le porte-documents, puis appuyez sur le bouton pour voir l'automate tamponner le document (n'oubliez pas de le reprendre). Retournez voir Oscar pour lui donner l'autorisation de sortie et votre billet de train. Celui-ci ne veut toujours pas partir, il manque des objets importants dans le vestiaire de la locomotive pour le bon fonctionnement du train. Allez dans ce vestiaire, déposez-y les deux cylindres sur l'étagère, les automates Hans Anna sur le pilier central et le Mammouth sur l'autre étagère **(25)**. Voilà, vous pouvez maintenant donner le billet de train à Oscar, et enfin partir pour... eh non ! Il faut encore amorcer les ressorts de la locomotive. Sortez donc d'ici pour vous rendre à la tête de la locomotive. Ici vous pouvez remarquer une manivelle sur le côté. Tournez cette manivelle, tirez le levier, puis donnez le billet à Oscar pour partir enfin.

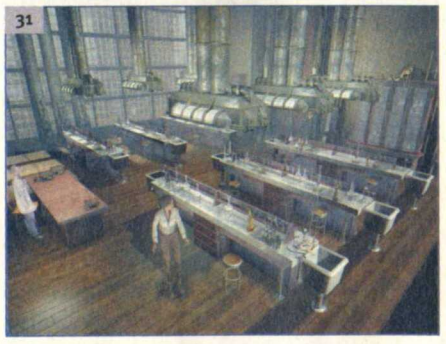
Barrockstadt

Vous voici dans la gare de Barrockstadt. Oscar vous explique que les ressorts du train sont détendus, il faut donc trouver un moyen de les tendre pour pouvoir repartir. Sortez du train en prenant à droite de Kate, puis prenez en direction de la tête du train. Allez tout au bout du chemin pour apercevoir un remonte-train **(26)**. Retournez près du train pour voir Oscar vous interpeller. Discutez avec lui pour apprendre que vous êtes convoqué par des recteurs. Sortez donc du train en prenant à droite de Kate, puis dirigez-vous à l'arrière du train pour arriver devant des escaliers. Montez les quelques marches, puis prenez de nouveau à gauche de Kate. Allez toujours tout droit pour vous retrouver devant une université. Ne discutez pas avec le jeune homme près des marches, cela ne sert à rien. Entrez plutôt dans le bâtiment,

puis allez au fond à gauche une fois à l'intérieur pour rencontrer les recteurs **(27)**. En discutant avec eux, parlez-leur de tout, vous apprenez alors que le train les gêne. Sortez d'ici, puis prenez la première porte à gauche de Kate pour vous retrouver



dans la bibliothèque. Ici, récupérez un **livre sur l'amerzone (28)** sur l'une des tables. Après l'avoir consulté, un nouveau mot apparaît dans votre calepin de dialogue, "Sauvignon". Toujours dans la bibliothèque, récupérez **le dictionnaire illustré des plantes et des champignons** sur l'une des étagères **(29)** en vous servant de l'échelle. Une fois le livre parcouru, sortez, prenez à gauche de Kate, puis allez tout au bout du couloir pour rencontrer le Professeur Pons **(30)**, un paléontologue.



Discutez avec lui, en particulier de Hans et de sauvignon, pour en apprendre davantage. Après la discussion, allez chercher le Mammouth dans le train et ramenez-le-lui. Tout content, le professeur veut examiner la poupée dans son laboratoire.

33

Suivez-le, récupérez **le cylindre Barrockstadt** dans l'armoire de gauche, **la pince à éprouvette** et **la poudre de Yangala-cola** sur l'un des postes de travail **(31)**. Retournez à la gare, grimpez les escaliers de la passerelle puis prenez la première à gauche, pour rencontrer tout au bout le chef de gare **(32)**. Ramassez **le crochet** près du bord, discutez avec lui, en particulier de sauvignon, pour le voir partir. Il n'est pas parti bien loin, il est sur la passerelle. Reparlez-lui de sauvignon, il vous dira d'aller voir le professeur Pons. Mais auparavant, prenez sur la droite pour faire la rencontre de marins **(33)**. Pendant la conversation, demandez-leur un coup de main, ils vous demandent 100 dollars pour bien vouloir tirer le train jusqu'au remonte-train. Vous devez donc trouver cet argent. Allez voir le professeur Pons et parlez-lui de sauvignon. Il vous dirigera alors vers les recteurs. Allez donc les voir pour éclaircir cette histoire de sauvignon, mais parlez-leur aussi d'argent. Vous savez enfin pourquoi ils ne veulent pas parler de sauvignon, avec

34

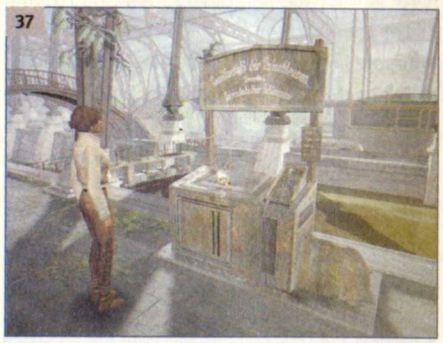
lequel ils fabriquent du vin. En leur parlant d'argent, ils vous proposent de vous donner les 100 dollars si vous réparez le kiosque à musique devant l'université. Pour cela, allez tout d'abord voir le chef de gare, et parlez-lui de nouveau de

35

sauvignon pour qu'il vous ouvre les portes du jardin. Une fois dans le jardin, cueillez quelques **baies de sauvignon (34)** sur l'arbuste puis revenez près de la passerelle. Lorsque vous êtes devant la passerelle, dirigez vous vers la gauche pour apercevoir des oiseaux près d'une échelle **(35)**. Donnez-leur les baies de sauvignon afin de pouvoir grimper à l'échelle. Une fois en haut, prenez votre pince-éprouvette pour attraper **l'œuf de coucou.** Allez maintenant au kiosque à musique, au passage le

36

chef de gare vous donnera **une bouteille de vin**, et posez l'œuf de coucou sur le socle de droite **(36)**. Tournez ensuite la manivelle, descendez par l'échelle, puis tirez le levier pour mettre en route le kiosque. Maintenant qu'il remarche, allez voir les recteurs pour toucher vos **100 dollars**. Donnez cet argent aux marins afin de recevoir en échange **la clé écluse**. Remontez par les escaliers derrière vous et allez tout droit pour apercevoir la console de l'écluse **(37)**. Insérez la clé écluse dans la


37

fente pour ouvrir le socle puis tapez **le code 42 *** pour abaisser le niveau d'eau. Prévenez les marins que l'écluse est ouverte et qu'ils peuvent passer. Retournez sur la console de l'écluse et tapez le **code 41 *** pour faire monter le niveau d'eau. Maintenant, allez voir les marins près de la locomotive et demandez-leur un coup de main afin de voir l'homme vous envoyer une chaîne. Mettez votre crochet au bout de la chaîne pour voir une cinématique. Voilà, votre train est enfin près du remonte-train. Allez donc voir ce que fait Oscar. Pendant le trajet, le professeur vous appelle sur votre téléphone, car son cours va bientôt commencer. Retournez donc à l'université puis, une fois à l'intérieur, empruntez les escaliers face à vous pour entrer dans l'amphithéâtre et ainsi assister au cours du professeur. Une fois le cours terminé, récupérez votre poupée Mammouth et **le cours de paléontologie** sur le bureau au laboratoire du professeur Pons. Retournez près du train, à la tête de la locomotive. Ici, vous pouvez remarquer une manivelle sur le côté. Tournez cette manivelle, tirez le levier afin de retendre les ressorts du train. Replacez le Mammouth sur son socle, puis insérez le cylindre Barrockstadt sous les automates pour voir une cinématique. Une fois cela fait, dis-

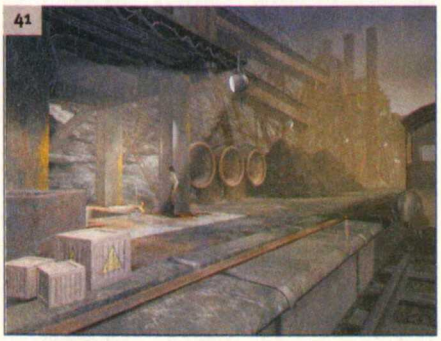
38

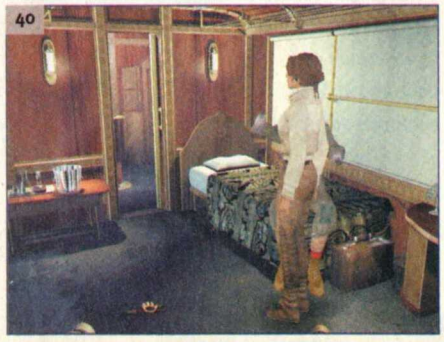
cutez avec Oscar de mission pour qu'il avance le train. Malheureusement, ce n'est pas fini. Sortez du train, prenez à gauche de Kate pour apercevoir Oscar derrière un guichet. Il veut encore une autorisation de sortie du train. Passez derrière le guichet et empruntez la porte du fond **(38)**. Montez par les escaliers, suivez le seul chemin possible puis franchissez la porte. À l'intérieur se trouve le Capitaine Malatesta. Conversez avec lui, notamment de mission, pour en apprendre davantage. Il vous parle d'un cavalier ennemi qui le guette. Regardez dans la longue-vue et ajustez la netteté en appuyant sur le bouton droit, pour vous apercevoir qu'il ne s'agit en fait que d'un vulgaire tronc d'arbre en forme de cavalier. Versez ensuite du vin et de la poudre de Yangala-cola dans les verres sur le bureau pour voir une cinématique. Après un petit coup à boire, le Capitaine vous remet **l'autorisation de franchissement de frontière.** Donnez cette autorisation à Oscar pour recevoir en contrepartie **un billet de train**. Voilà... Il ne vous reste plus qu'à remonter dans le train et de donner votre billet de train à Oscar pour continuer votre périple.

Komkolzgrad

Décidément, vous n'avez pas de chance avec ce train, vous êtes de nouveau arrêté. Sortez du train puis dirigez-vous à la tête de celui-ci pour avoir une explication d'Oscar. Les ressorts sont de nouveau détendus, de ce fait, vous ne pouvez plus avancer. Vous devez donc trouver un remonte-train, s'il y en a un. Dirigez-vous vers la grande statue de métal et grimpez à l'échelle. Une fois en haut, récupérez **une manette**, le **plan de Hans** et **le cylindre Komkolzgrad** dans le meuble au-dessus du lit **(39)**. Ensuite, utilisez la console dans cette même pièce, placez la manette dans la fente, poussez le levier deux fois vers le haut et appuyez sur le bouton rouge pour voir une cinématique. Coup de chance, les ressorts sont de nouveau tendus, vous allez pouvoir repartir. Tirez le levier deux fois en arrière, sortez d'ici et retournez près du train pour voir un homme s'enfuir. Allez voir Oscar, qui se trouve étonnamment bâillonné dans la chambre ! Le pauvre Oscar vient de se faire voler ses mains. Vous qui croyiez pouvoir partir, vous allez devoir trouver maintenant les mains d'Oscar. Après la discussion, ramassez **les ciseaux à métaux** par terre à côté du lit **(40)**, puis placez votre cylindre sous les automates sur le pilier central pour voir une cinématique. Ensuite, retournez dans la statue, poussez le levier une fois vers le haut, sortez, sautez sur la plate-forme face à vous puis utilisez votre paire de ciseaux sur la plaque en métal pour vous créer un passage. Une fois à l'intérieur de la pièce, récupérez **l'automate bougie** sur l'étagère de gauche, puis retournez dans la statue. Tirez le levier en arrière, sortez d'ici et dirigez-vous à l'arrière du train pour apercevoir un levier **(41)**. Tirez ce levier pour appeler l'ascenseur puis descendez. Faites quelques pas en avant puis observez la machine à droite de Kate. Insérez l'automate bougie dans la fente puis appuyez sur le levier pour mettre de l'électricité et ainsi y voir clair. Suivez le seul chemin possible, au bout utilisez l'ascenseur, en sortant prenez sur votre droite puis grimpez les marches pour voir devant un orgue un automate avec certainement les mains d'Oscar. Prenez **le tournevis (42)** puis revenez près de l'ascenseur. Poursuivez par l'autre chemin, utilisez votre tournevis sur les quatre boulons de la plaque en fer située sur l'échelle afin de pouvoir monter. Une fois en haut, entrez dans la pièce sur votre gauche afin de rencontrer le voleur de mains. Discutez avec lui, en particulier de mission, pour en apprendre un peu plus. En fait, cet homme veut faire venir une grande chanteuse, mais son automate a besoin des mains d'Oscar pour pouvoir jouer de l'orgue. Vous devez donc faire venir cette chanteuse pour récupérer les mains et ainsi pouvoir partir. Sortez de la pièce, descendez par l'échelle puis entrez dans l'espèce de loge que vous venez de voir en cinématique. À l'intérieur, récupérez **les coupures de presse** et **les lettres à Helena** dans le tiroir. Appelez maintenant votre mère pour en apprendre davantage sur Helena. Elle se trouve à Aralbad. Retournez voir le directeur pour lui donner vos nouvelles informations, parlez-lui d'Aralbad et de mission. Vous apprenez qu'un homme vit dans une station spatiale juste au-dessus et serait susceptible de vous prêter un moyen de locomotion pour vous rendre à Aralbad. Sortez puis entrez dans l'ascenseur sur la gauche. Suivez le seul chemin possible, montez par les escaliers puis, à l'intersection, prenez sur votre droite. Avant d'entrer dans la capsule que vous pouvez voir, faites quelques pas et tournez la manivelle **(43)**, cela vous sera utile plus tard. Entrez donc dans la capsule pour rencontrer un pilote. Ramassez la **bouteille de vodka** par terre pour voir le pilote sortir faire un tour et s'effondrer sous l'emprise de l'alcool dans un bac en fer. Retournez dans la capsule pour y ramasser **une clé** et une **lettre officielle** sur l'étagère. Sortez, utilisez la console devant vous, insérez la clé dans la fente, tirez sur la manivelle de droite en direction de la gauche, tirez sur la manette de droite vers le haut, puis sur la deuxième manette de droite vers le haut pour réveiller le pilote à coups d'eau froide. Ensuite, franchissez la porte derrière lui, prenez le chemin de droite, montez par les escaliers pour apercevoir votre moyen de locomotion, un dirigeable. Retournez voir le pilote, parlez-lui du dirigeable pour qu'il vous donne **la clé** de celui-ci. Retournez au dirigeable, utilisez la clé du pilote pour entrer à l'intérieur, puis tirez le levier, sans résultat. Revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la gauche pour apercevoir le pilote. Conversez avec lui pour lui demander pourquoi le dirigeable ne décolle pas. En contrepartie, il vous demande de faire décoller une machine avec lui à l'intérieur. Pour cela, empruntez les escaliers derrière vous, dirigez-vous vers la console, prenez **la clé Voralberg** sur le côté, insérez-la dans la fente, poussez la manette de droite vers le haut, appuyez sur le bouton juste en dessous de la manette, raccordez les fils, puis prenez **l'analyseur sanguin** sur la droite. Allez voir le pilote pour prendre un peu de son sang puis revenez ici. Une fois le sang récolté, repositionnez l'analyseur à sa place, puis appuyez sur le deuxième bouton en partant de la gauche pour analyser le sang. Malheureusement, il y a trop d'alcool dans le sang du pilote pour pouvoir faire fonctionner la machine. Reprenez l'analyseur pour lui expliquer le problème, mais il ne veut rien savoir. Retournez donc dans la tour de contrôle, cliquez sur l'aiguille de l'analyseur afin d'y placer une goutte de votre sang. Appuyez sur chacun des boutons respectivement de gauche à

39


41

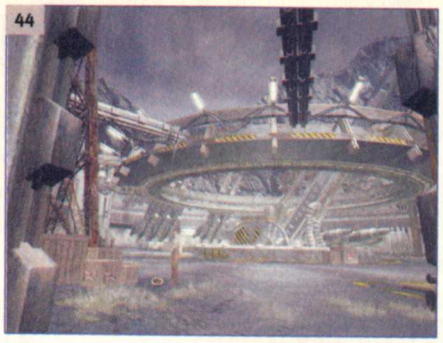

40

42

43

droite, pour voir le pilote s'envoler. Ensuite, sortez d'ici, dirigez-vous vers la capsule du pilote, au passage ramassez la manivelle **(44)** pour emprunter les escaliers derrière. Une fois en haut, insérez la manivelle dans son emplacement pour voir une cinématique. Effectivement, un grand aigle chasse tous les oiseaux qui bloquent le décollage du dirigeable, il ne vous reste plus alors qu'à vous y rendre et de tirer le levier pour décoller cette fois-ci vers Aralbad.

44



Aralbad

Bienvenue à Aralbad ! Faites quelques pas pour apercevoir une fontaine, puis entrez dans l'hôtel. En discutant avec le maître d'hôtel, vous vous rendez compte qu'il ne vous aidera absolument pas à rencontrer Helena Romanski. Vous devez donc le faire partir de son comptoir pour consulter le registre afin de trouver la chambre d'Helena. Pour cela, ouvrez le placard **(45)** à côté de la grille, prenez-y **la lessive** puis versez le contenu de la bouteille dans la fontaine, ce qui provoquera, bien entendu, de la mousse. Retournez dans l'hôtel, ouvrez les rideaux, appelez le maître d'hôtel en appuyant sur la cloche sur le comptoir afin qu'il nettoie vos dégâts. Pendant ce temps, passez derrière le comptoir et consultez le registre. En regardant bien, vous pouvez lire le nom d'Helena Romanski à la 12e ligne ainsi que le code client "1270". Une fois que vous aurez mémorisé ces informations, prenez **le prospectus** sur la droite et appuyez sur le bouton rouge devant le registre pour ouvrir la grille. Franchissez-la pour apercevoir une magnifique piscine, puis prenez sur votre gauche pour rencontrer James, l'automate d'Helena. En bavardant avec lui, vous apprenez que celle-ci est en promenade sur la jetée. Une fois la discussion close, poursuivez votre chemin pour apercevoir une grille fermée. Utilisez la console sur le côté **(46)**, entrez le code 1270, et mince... ça ne marche pas ! Retournez près de la piscine, entrez dans le vestiaire afin d'y récupérer **une carte d'accès** avec le nouveau code " **0968** ". Entrez ce code pour ouvrir la grille et franchissez-la. Mettez

45

le masque avant de franchir la seconde porte, puis allez tout au bout pour rencontrer Helena. Elle vous demande d'appeler son valet avant de lui expliquer votre venue. Faites alors sonner la cloche près du lampadaire. Ne voyant pas le valet arriver, je crains que vous ne deviez aller le voir directement. Mais avant de partir, prenez **la cloche** avec vous, car il va vous demander de la refaire sonner. Pas la peine d'aller au bout de la jetée, au niveau du premier lampadaire se trouve une chaîne sans cloche. Placez la cloche que vous venez de prendre,

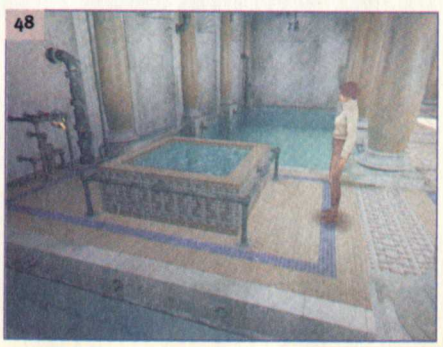
46

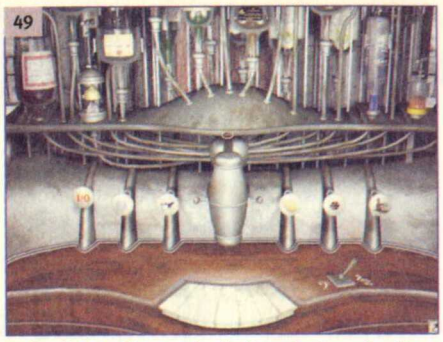
puis tirez la chaîne pour la faire sonner. Décidément le valet est vraiment sourd car il ne vient toujours pas. Retournez donc le visiter pour le voir cette fois-ci partir chercher Helena. Ensuite, en conversant avec elle, en particulier de Hans, vous apprenez qu'elle veut bien venir avec vous pour chanter, à la condition que vous lui prépariez le fameux cocktail de Georges qui lui redonnera sa voix d'antan. Consultez le prospectus de l'hôtel Kronsky, relevez le numéro "46433643" et téléphonez. Vous tombez sur un gentil barman qui vous donne la recette de Georges : une dose de vodka, une de curaçao bleu, du miel liquide, du jus de citron et de la glace. Ouvrez le frigidaire du bar **(47)** pour

47

prendre à l'intérieur un citron et du miel cristallisé. Vous devez rendre ce miel liquide pour la recette, sinon ça ne sera pas bon. Pour cela, allez au niveau de la piscine et repérez les joueurs d'échecs. Juste à côté se trouve un minibassin, et derrière celui-ci se trouve une manivelle **(48)**. Tournez cette manivelle pour réchauffer l'eau, puis plongez le miel dans le bassin pour qu'il devienne liquide. Avant de retourner au bar, prenez **le verre** sur la table au fond du couloir. Ensuite, cliquez sur le bar pour vous retrouver devant plein de boutons, mais aussi devant un piano avec 7 touches. Placez tout d'abord la bouteille de vodka dans l'emplacement

48

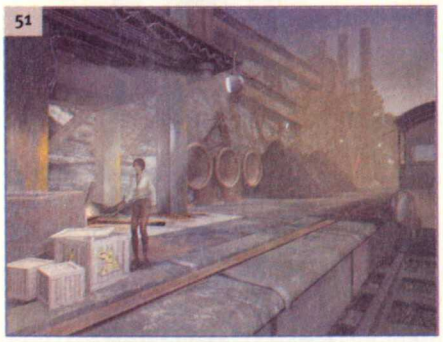




prévu à cet effet, sur la droite, ainsi que le citron et le miel dans leur emplacement respectif **(49)**. Prenez **la partition** au milieu des bouteilles pour comprendre comment cela fonctionne. Les points orange représentent la première note de chaque clé, c'est-à-dire la note Do pour la clé de Sol et de Fa. On en déduit donc que pour la vodka, vous devez appuyer sur la deuxième touche (soit Ré), et pour le curaçao, la troisième touche (soit Mi). Vous savez donc comment composer le cocktail. Appuyez tout d'abord sur le bouton à l'extrême gauche pour mettre en route le mécanisme. Appuyez ensuite sur la deuxième touche du piano en partant de la gauche pour verser la vodka. Appuyez sur la manette métallique tout à droite pour la positionner en clé de sol. Appuyez sur la troisième touche du piano en partant de la gauche pour verser le curaçao bleu. Appuyez maintenant sur le bouton miel, deuxième bouton en partant de la droite, puis sur celui du citron, et enfin sur celui des glaçons (bouton situé à côté de la vache), pour que le cocktail soit prêt. Malgré le bon mélange, Helena trouve sa voix encore faible comparée à celle d'avant. Pour la tester, placez le verre que vous avez dans votre inventaire sur le bar pour le voir se briser sous la puissance de la voix d'Helena. Toute contente, elle est enfin décidée à vous suivre. Retournez au ballon dirigeable pour partir de nouveau vers Komkolzgrad.

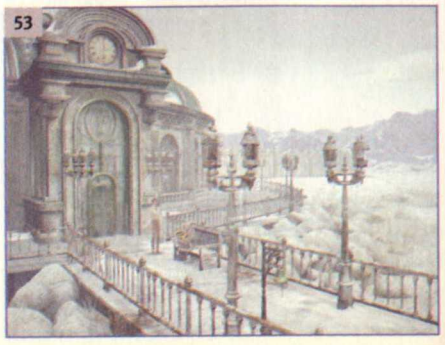
Komkolzgrad le retour

De nouveau dans l'usine, et une fois la cinématique passée, montez par les escaliers face à vous pour parler à Helena. Utilisez votre pince coupante sur le cadenas pour le casser et ainsi faire sortir Helena de cette prison. Dirigez-vous vers l'automate pianiste, dans la cellule, pour récupérer les **mains d'Oscar (50)** en les dévissant grâce à votre tournevis. Revenez sur vos pas pour voir une cinématique. Après celle-ci, utilisez l'ascenseur non loin pour descendre, suivez le seul chemin possible, puis appelez l'autre ascenseur en tirant le levier, s'ensuivra une cinématique. Après cette nouvelle cinématique, passez par le conduit d'aération pour remonter à la surface. Une fois en haut, fouillez les caisses non loin **(51)** pour trouver **une dynamite** à l'intérieur. Dirigez-vous à la tête du train pour parler à Oscar. Ensuite, entrez dans le train pour voir la statue métallique se rapprocher du train. Maintenant, ressortez pour vous rendre compte que la statue bloque le passage. Placez la dynamite sur le pied droit de la statue afin de voir une magnifique explosion de l'usine. Vous voici reparti pour Aralbad.



Aralbad le retour

De nouveau à Aralbad, sortez du train, discutez avec Oscar, en particulier de mission, pour voir le maître d'hôtel vous interpeller. Vous avez un colis qui vous attend sur le comptoir de l'hôtel. Mais avant d'y aller, tournez la manivelle et tirez le levier juste derrière vous afin de tendre les ressorts du train. Vous pouvez maintenant aller chercher ce fameux colis **(52)**. Il s'agit d'un **automate Mammouth**. Ensuite, allez voir Helena au bar pour bavarder un peu. Elle vous conseille d'aller faire un tour sur la jetée. Effectivement, en y allant, vous rencontrez enfin Hans Voralberg **(53)** et vous pouvez ainsi clore votre aventure par une magnifique scène de fin.



MAÎTRISEZ LE NET !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CIVILIZATION III

Développeur : Firaxis Game

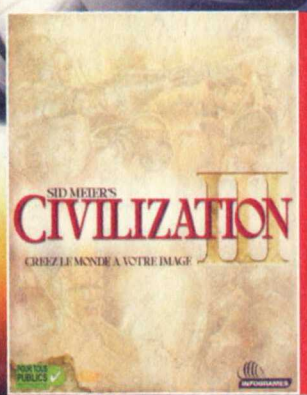
Éditeur : Infogrames

Texte : Français

Voix : Aucune

Sortie : Avril 2001

Config. Mini : Pentium II 300, 32 Mo de RAM, 500 Mo sur le disque dur.



Développer une civilisation pendant plus de six mille ans, tel est votre challenge. Il vous faut survivre aux hordes de barbares et aux civilisations voisines pour finalement vous imposer en maître du monde et contrôler la destinée de la planète. À chaque nouvelle partie, vous devrez vous adapter à un monde et à des ennemis différents. De quoi varier les plaisirs... Serez-vous capable de défier vos adversaires et le temps pour devenir le plus grand de tous les dirigeants ?

MK (mcoiffier@loisir.net)

Les premiers pas dans le jeu

Votre première ville

L'emplacement de votre première ville est primordial pour prendre un bon départ dans le jeu. L'endroit le plus adéquat, c'est au bord de la mer ou le long d'un fleuve **(A)**. Si vous ne commencez pas près de l'un ou l'autre de ces éléments de terrain, utilisez votre Travailleur et votre Colon pour explorer alentour. Ne perdez pas plus de deux ou trois tours à rechercher le lieu idéal car vous prendrez trop de retard par rapport à vos adversaires.

Votre première recherche scientifique

Dès que vous en avez la possibilité, faites la recherche du Travail du Bronze **(B)**. Une fois que vous l'avez découvert, vous pouvez mettre des unités de Lanciers sur pied. Ce sont les meilleures unités de défense de l'Antiquité.

Vos premières unités militaires

Construisez un Guerrier **(C)** pour aller explorer la région ainsi qu'un second qui va défendre votre cité. Érigez maintenant une caserne en attendant que la recherche Travail du Bronze soit terminée. Une fois la caserne finie et la recherche Travail du Bronze découverte, construisez un Lancier et faites-lui défendre votre ville **(D)**. Réveillez le guerrier chargé de cette tâche auparavant et demandez-lui d'explorer la région.

Construire votre deuxième ville

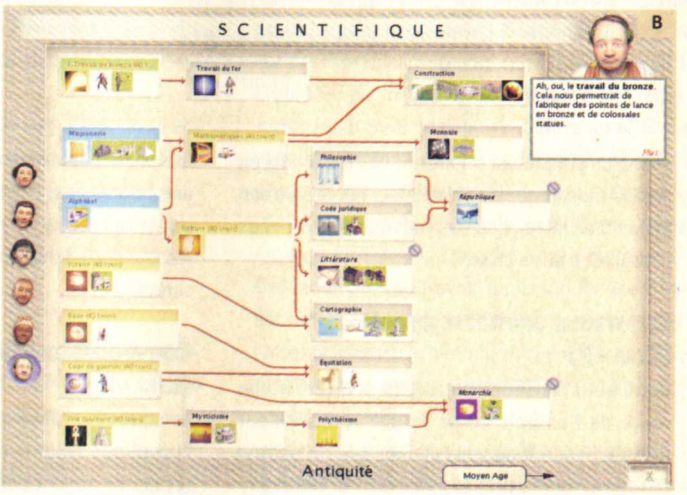
Une fois que vous avez achevé votre première unité de Lanciers, créez-en une seconde. Dès qu'elle est sur pied, et si la population de votre première ville est de 3 unités minimum, élaborez un Colon. Sinon, attendez un peu que votre population augmente. Dans tous les cas, déplacez l'unité de Lanciers que vous venez de construire. Envoyez-la au moins à 5 cases au nord, sud, est ou ouest de votre première ville et fortifiez-la à cet endroit **(E)**. Vous pouvez aussi l'envoyer à 4 cases minimum vers le nord-est, nord-ouest, sud-est ou sud-ouest de votre première ville. L'unité de Lanciers se trouvera alors à l'emplacement où vous devrez fonder votre ville. Cette distance entre les villes leur permettra de se développer au mieux. Vous pouvez réduire cette distance si vous le souhaitez mais, si vous le faites, vous verrez vos deux villes entrer en compétition pour des carrés de ressources et stagner rapidement au niveau démographique. Une fois que le Colon est construit, faites un nouveau Lancier en attendant que votre population remonte à 3. Cela vous permettra d'édifier une troisième ville rapidement. Pendant ce temps, envoyez votre Colon fonder votre deuxième ville à l'endroit où se trouve votre unité de Lanciers **(F)**, puis faites-lui construire un Travailleur. Celui-ci pourra mettre en valeur les carrés de ressources autour de votre deuxième ville.

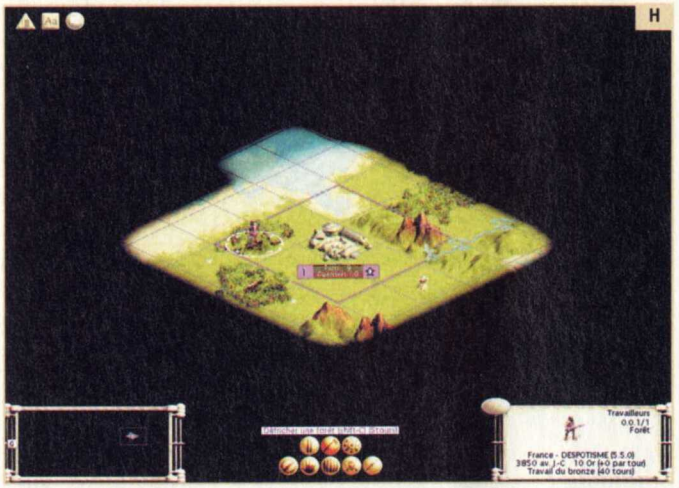
Une fois que votre capitale a fini son deuxième Colon, demandez-lui d'autres travaux comme construire une merveille. Une fois votre troisième ville fondée, faites-lui construire un Travailleur, comme pour la deuxième **(G)**.

Je vous conseille d'agir avec vos deux nouvelles villes de la même façon qu'avec la capitale. C'est un bon moyen de conquérir rapidement un grand territoire, et cela en toute sécurité.

Amélioration des carrés de ressources

Vous pouvez modifier les carrés de ressources autour de votre ville pour lui permettre d'augmenter sa population ou sa production. Pour cela, vous devez avoir un Travailleur qui assure l'essor de la région proche **(H)**.





• Le plus simple est de mettre ce Travailleur en mode Automatique car l'ordinateur optimisera son action bien mieux que vous et vous pourrez vous consacrer à autre chose :

Construire une route jusqu'à... (Ctrl - R)

Cette automatisation vous permet de créer une route de l'endroit où se trouve le Travailleur jusqu'à l'endroit où vous cliquez avec le bouton droit de la souris après avoir fait Ctrl - R. Cette commande est très pratique pour relier deux cités entre elles.

Construire une voie ferrée jusqu'à... (Ctrl - Shift - R)

Cette fonction est similaire à "Construire une route jusqu'à... ". Vous devez posséder la technologie "Machine à vapeur" pour pouvoir créer des voies ferrées.

Construire une route puis une colonie (Ctrl - B)

Cette automatisation vous permet de créer une route du lieu où se trouve le Travailleur jusqu'à la ressource sur laquelle vous cliquez avec le bouton droit de la souris après avoir fait Ctrl - R. Une fois arrivé sur la ressource, le Travailleur fondera une colonie pour l'exploiter. Cette automatisation est très utile pour exploiter rapidement une ressource en dehors des frontières de votre civilisation.

Construire un réseau commercial (Ctrl - N)

Lorsque vous faites exécuter cette fonction à un Travailleur, celui-ci commence à construire un réseau de routes, puis de voies ferrées entre les cités de votre civilisation lorsque la recherche est disponible. Il relie aussi tous les produits de luxe et les ressources stratégiques disponibles à l'intérieur de vos frontières à ce réseau de routes. Généralement, un Travailleur exécutant cette fonction ne s'arrête pas avant d'avoir couvert chaque case, à l'intérieur de vos frontières, de routes puis de voies ferrées. Cette fonction est très pratique pour que les cités de votre civilisation profitent de toutes les ressources de votre territoire.

Automatisation complète (A)

Grâce à cette fonction, votre Travailleur exécute l'ordre "Construire un réseau commercial" tout en aménageant les alentours des villes de votre civilisation. C'est la plus puissante et la plus pratique des automatisations car elle gère aussi la pollution autour de vos villes.

Automatisation complète autour d'une ville (Shift - I)

Cette fois, le Travailleur reste aux alentours de la ville la plus proche lorsque vous avez appuyé sur Shift - I. Bien que cet ordre soit pratique, je préfère celui d'"Automatisation complète", qui est plus efficace.

Automatisation complète restreinte (Shift - A)

Cet ordre empêche les Travailleurs de modifier une amélioration déjà réalisée sur une case. Par exemple, le Travailleur ne pourra pas installer une mine à la place d'une irrigation sur une case de désert. Cette limitation ne s'applique pas aux routes remplacées par des voies ferrées.

• Si vous voulez maîtriser cette phase du jeu, voici les choses les plus importantes à savoir.

L'irrigation

Elle rajoute 1 unité de nourriture sur les prairies, les plaines, les plaines inondables, les collines et le désert.

Vous devez avoir obligatoirement une rivière, un lac ou une irrigation sur une case adjacente à la case que vous voulez irriguer. Vous ne pouvez pas utiliser les océans ou les mers pour créer une irrigation.
La découverte de l'Électricité vous permettra d'irriguer partout sans conditions préalables.

Les mines

Elles rajoutent 1 bouclier sur les prairies, les plaines, le désert et la toundra.
Elles rajoutent 2 boucliers sur les collines et les montagnes.

Les routes

Elles rajoutent 1 unité de commerce sur les cases de ressources qui ne sont pas des mers ou des océans. Elles multiplient par trois le mouvement des unités qui se déplacent dessus.

Les voies ferrées

Elles doublent les effets de l'irrigation ou de la mine dont dispose la case sur laquelle elles sont construites. Les voies ferrées sont disponibles une fois la technologie Machine à vapeur en votre possession.
La case où vous voulez construire la voie ferrée doit obligatoirement posséder une route pour que cela soit possible. Elles diminuent le nombre de points utilisés lors des mouvements des unités qui se déplacent dessus.

Les conseils des grands sages

Les recherches

La première grande recherche à mettre en œuvre est le Travail du Bronze car elle vous donne les Lanciers qui constituent la meilleure troupe de défense de l'Antiquité.
Ensuite, consacrez-vous à découvrir le premier la Littérature afin de construire la Grande Merveille : Grande Bibliothèque.
Maintenant, cherchez rapidement à atteindre la découverte Invention qui vous permet d'obtenir l'Atelier de Léonard (vous aurez tous les détails de cette merveille dans la rubrique "Merveilles").
Ensuite, je vous conseille de découvrir en premier la Machine à vapeur et sa merveille la Théorie de l'évolution (voir la rubrique "Merveilles").
Un dernier conseil : avant de construire des hôpitaux dans vos cités, recherchez rapidement l'Écologie et le Recyclage pour combattre la pollution que génèrent vos villes. Vous aurez les détails des aménagements qu'apportent ces deux découvertes (Système de transports en commun et Centre de recyclage) dans la rubrique "Améliorations urbaines".

L'âge d'or de votre civilisation

Lorsque vous construisez une grande merveille en rapport avec les caractéristiques de votre civilisation (par exemple le Colosse pour une civilisation commerçante ou le Suffrage universel pour les civilisations militaristes), vous entrez alors dans ce qu'on appelle un âge d'or.
Vous pénétrez dans l'âge d'or d'une civilisation si son unité militaire spécifique (par exemple le Samouraï japonais ou le Panzer allemand) gagne pour la première fois un combat.
Cet âge d'or n'arrive qu'une seule fois par civilisation et par partie. Il ne dure que 20 tours, durant lesquels tous vos citoyens produisent une unité de nourriture, une de commerce et un boulier de plus par case de terrain qu'ils exploitent.
C'est un bonus très important qu'il faut savoir gérer. Si vous l'activez très tôt dans la partie, il vous permet de vous étendre plus vite sur un territoire. Si vous l'activez en milieu de partie, il vous permet de mener plus facilement une guerre. Enfin si vous l'activez en fin de partie, il peut vous permettre de gagner la partie sur le fil.
Maintenant, c'est à vous de voir quand vous voulez déclencher votre âge d'or.

Les ressources naturelles

Il existe trois catégories de ressources naturelles : les produits de consommation, les ressources stratégiques et les produits de luxe.

Les produits de consommation

Ces produits ne sont pas vitaux pour votre civilisation, mais donnent des bonus de ressources pour la ville qui les exploite. En voici la liste :

Bétail

Il apparaît seulement sur les cases de prairies, de plaines et de toundra. Il donne un bonus de +2 unités de nourriture et +1 bouclier.

Poisson

Ils apparaissent seulement sur les cases de côtes, de mer et d'océan. Ils donnent un bonus de +2 unités de nourriture et +1 unité de commerce.

Gibier

Il apparaît seulement sur les cases de toundra, de forêts et de jungle. Il donne un bonus de +1 unité de nourriture.

Baleines

Elles apparaissent seulement sur les cases de mer et d'océan. Elles donnent un bonus de +1 unité de nourriture, +1 bouclier et +2 unités de commerce.

Blé

Il apparaît seulement sur les cases de plaines inondables, de prairies et de plaines. Il donne un bonus de +2 unités de nourriture.

Or

Il apparaît seulement sur les cases de collines et de montagnes. Il donne un bonus de +4 unités de commerce.

Les produits de luxe

Ces produits sont vitaux pour votre civilisation car ils apportent le bonheur à votre population. Ils donnent aussi des bonus de ressources pour la cité qui les exploite.
Vous n'êtes pas obligé d'avoir une cité près de ces produits pour que votre civilisation en profite. Il suffit que la case contenant cette ressource soit à l'intérieur de vos frontières et qu'elle soit reliée au réseau routier se déployant entre les cités de votre civilisation. Si la case contenant le produit se trouve hors de vos frontières, il vous faut créer une route rattachée à votre réseau, puis vous devez envoyer l'un de vos Travailleurs sur cette case. Ordonnez alors au Travailleur de fonder une colonie pour exploiter le produit et en faire profiter votre civilisation. Attention, vos ennemis peuvent détruire ces colonies, aussi protégez-les avec des unités militaires.
Les ressources présentes sur des cases de forêts et de jungle ne disparaissent pas lorsque vous détruisez ces dernières. Et vous pourrez toujours exploiter la même ressource sur un terrain différent.
Lorsque votre réseau de routes relie chacune des cités de votre civilisation, toutes profiteront alors du bonus de bonheur qu'apporte le produit de luxe que vous exploitez.
Si vous exploitez plusieurs cases avec le même produit de luxe, votre civilisation n'utilisera qu'un seul d'entre eux pour ses besoins. Vous pourrez alors faire profiter de votre excédent les autres civilisations.

Si vous possédez des cités sur des îles ou sur des continents séparés de votre territoire principal, elles ne profiteront évidemment pas de votre

réseau routier. Vous devez alors posséder un port dans l'une des cités de votre territoire principal et dans l'une des cités éloignées. Quand cela est fait, la cité possédant le port pourra alors profiter des produits de luxe au même titre que celle qui se trouve sur votre territoire principal. Il ne vous reste plus qu'à construire un réseau routier reliant la cité possédant le port aux autres situées sur la même île ou le même continent pour qu'elles en bénéficient aussi.

- Si vous avez 2 villes possédant un aéroport, elles sont alors considérées comme reliées entre elles de la même façon qu'avec un réseau routier.

VOICI LA LISTE DES PRODUITS DE LUXE :

Teintures

Elles apparaissent seulement sur les cases de forêts et de jungle. Elles donnent un bonus de +1 unité de commerce.

Fourrures

Elles apparaissent seulement sur les cases de toundra et de forêts. Elles donnent un bonus de +1 bouclier et +1 unité de commerce.

Gemmes

Elles apparaissent seulement sur les cases de forêts et de montagne. Elles donnent un bonus de +4 unités de commerce.

Encens

Il apparaît seulement sur les cases de désert et de collines. Il donne un bonus de +1 unité de commerce.

Ivoire

Il apparaît seulement sur les cases de forêts et de prairies. Il donne un bonus de +2 unités de commerce.

Soie

Elle apparaît seulement sur les cases de forêts et de jungle. Elle donne un bonus de +3 unités de commerce.

Épices

Elles apparaissent seulement sur les cases de forêts et de jungle. Elles donnent un bonus de +2 unités de commerce.

Vin

Il apparaît seulement sur les cases de prairies, de plaines et de collines. Il donne un bonus de +1 unité de nourriture et +1 unité de commerce.

Les ressources stratégiques

Ces ressources sont essentielles pour élaborer certaines unités militaires, les Merveilles, et apportent des améliorations urbaines.
Au niveau de leur exploitation, elles sont en tout point semblables aux produits de luxe.
Les ressources stratégiques sont invisibles tant que vous n'avez pas la découverte technologique qui permet leur utilisation.
Malheureusement, si vous les exploitez trop intensément, ces ressources risquent de disparaître dans un pourcentage variable selon la ressource.
Il vaut mieux posséder plusieurs emplacements par produit pour éviter la pénurie.

VOICI LA LISTE DE CES RESSOURCES STRATÉGIQUES :

Aluminium

Il apparaît après la découverte du Moteur fusée et seulement sur les cases de plaines, de collines et de montagnes. Il apporte un bonus de +2 boucliers.

Charbon

Il apparaît après la découverte de la Machine à vapeur et seulement sur les cases de collines et de montagnes. Il apporte un bonus de +2 boucliers et +1 unité de commerce.

Chevaux

Ils apparaissent après la découverte de la Roue et seulement sur les cases de prairies et de plaines. Ils apportent un bonus de +1 unité de commerce.

Fer

Il apparaît après la découverte du Travail du fer et seulement sur les cases de plaines, de collines et de montagnes. Il apporte un bonus de +1 bouclier.

Pétrole

Il apparaît après la découverte du Raffinage et seulement sur les cases de plaines, de désert et de toundra. Il apporte un bonus de +1 bouclier et de +2 unités de commerce.

Caoutchouc

Il apparaît après la découverte des Pièces de rechange et seulement sur les cases de forêt et de jungle. Il apporte un bonus de +2 unités de commerce.

Salpêtre

Il apparaît après la découverte de la Poudre à canon et seulement sur les cases de désert et de toundra. Il apporte un bonus de +1 unité de commerce.

Uranium

Il apparaît après la découverte de la Fission et seulement sur les cases de forêts et de montagnes. Il apporte un bonus de +2 boucliers et +3 unités de commerce.

Les gouvernements

RAPPEL :
- Bourg désigne une cité possédant au maximum 6 unités de population.
- Ville désigne une cité possédant au maximum 12 unités de population.
- Métropole désigne une cité dépassant les 12 unités de population.

Le Despotisme

Le Despotisme est le mode de gouvernement de début du jeu. Il vous permettra de faire beaucoup d'unités militaires. Malheureusement, c'est le seul point positif de ce mode de gouvernement car tout le reste est soumis à des malus.
- La corruption et le gaspillage de ressources de ce mode de gouvernement sont exponentiels. Plus vous possédez de villes, plus celles-ci sont éloignées de la capitale, plus la corruption et le gaspillage sont répandus.
Toutes les Améliorations de villes et les Merveilles rendant les gens heureux vous rapportent de l'argent (1 pièce par habitant rendu heureux).
- Jusqu'à 2 unités militaires gardant une ville peuvent déclarer la loi martiale et transformer un maximum de 2 habitants malheureux (1 par unité militaire) en habitants satisfaits.
- Chaque bourg, ville et métropole entretiennent 4 unités. Toute unité supplémentaire coûte 1 pièce d'or par tour.
- Production : vous pouvez accélérer la production sans payer, mais vous perdrez des unités de population de la ville.
Particularité :
- En cas d'urgence, vous pouvez créer une unité d'infanterie en utilisant 2 unités de population d'une ville. Malheureusement, le bonheur de votre population en pâtira.
- Vos citoyens ne pourront pas donner leur maximum dans l'exploitation des ressources. Vous ne pourrez pas produire plus de 2 boucliers, 2 unités de nourriture et 2 de commerce par case.

La Monarchie

La Monarchie est un très bon mode de gouvernement pour le début de partie. Il vous permet de faire de nombreuses unités militaires tout en conservant une recherche scientifique acceptable.

- La corruption et le gaspillage de ressources de ce mode de gouvernement sont importants.
- Jusqu'à 3 unités militaires gardant une ville peuvent déclarer la loi martiale et rendre un maximum de 3 habitants malheureux (1 par unité militaire) en habitants satisfaits.
- Chaque bourg entretient 2 unités, chaque ville entretient 4 unités et chaque métropole 8 unités. Toute unité supplémentaire coûte 1 pièce d'or par tour.
- Production : vous pouvez accélérer la production en payant.

Particularité :

- En cas d'urgence, vous pouvez créer une unité d'infanterie en utilisant 2 unités de population d'une ville. Malheureusement, le bonheur de votre population en pâtira.

Le Communisme

Le Communisme est un très mauvais mode de gouvernement. Il vous permet d'avoir de nombreuses unités militaires, mais au détriment du commerce.
- La corruption et le gaspillage de ressources de ce mode de gouvernement sont standardisés. En effet, la perte est la même quelle que soit la distance par rapport à la capitale. Cependant, plus vous avez de cités, plus la corruption et le gaspillage augmentent dans l'ensemble de votre civilisation.
- Jusqu'à 4 unités militaires gardant une ville peuvent déclarer la loi martiale et rendre un maximum de 4 habitants malheureux (1 par unité militaire) en habitants satisfaits.
- Chaque bourg entretient 2 unités, chaque ville entretient 4 unités et chaque métropole 8 unités. Toute unité supplémentaire coûte 1 pièce d'or par tour.
- Production : vous pouvez accélérer la production sans payer, mais vous perdrez des unités de population de la ville.

Particularité :

- En cas d'urgence, vous pouvez créer 1 unité d'infanterie en utilisant 2 unités de population d'une ville. Malheureusement, le bonheur de votre population en pâtira.
- Les missions d'espionnage sous un régime communiste ont de plus grandes chances d'aboutir que sous un autre gouvernement.

La République

La République est un bon mode de gouvernement lors d'une période de paix. Il vous permet d'augmenter sensiblement le commerce de votre civilisation et la recherche.
- La corruption et le gaspillage de ressources de ce mode de gouvernement sont moins importants que sous la monarchie mais restent une nuisance.
- Aucun de vos citoyens n'entretient d'unité, vous devez donc toutes les payer 1 pièce d'or par tour.
- Production : vous pouvez accélérer la production en payant.

Particularité :

- En cas d'urgence, vous pouvez créer une unité d'infanterie en utilisant 1 unité de population d'une ville. Malheureusement, le bonheur de votre population en pâtira.
- Tous les citoyens de votre civilisation produisent 1 unité de commerce supplémentaire par case exploitée qui en contient déjà au moins une.
- Le découragement face à la guerre a un effet très important sur le bonheur de votre civilisation.

La Démocratie

La Démocratie est un bon mode de gouvernement lors d'une période de paix. Il vous permettra d'augmenter sensiblement le commerce de votre civilisation et la recherche.
- La corruption et le gaspillage de ressources de ce mode de gouvernement sont minimes.
- Aucun de vos citoyens n'entretient d'unité, vous devez donc toutes les payer 1 pièce d'or par tour.
- Production : vous pouvez accélérer la production en payant.

Particularité :

- En cas d'urgence, vous pouvez créer une unité d'infanterie en utilisant 1 unité de population d'une ville. Malheureusement le bonheur de votre population en pâtira.
- Tous les citoyens de votre civilisation produisent 1 unité de commerce supplémentaire par case exploitée qui en contient déjà au moins une.
- Vos citoyens sont très motivés par la libre entreprise : la production de toutes les cases de ressources exploitées augmente de 50 %.
- Le découragement face à la guerre nuit fortement au bonheur de votre civilisation. Si vous restez trop longtemps en guerre, vous risquez de sombrer en anarchie.
- La propagande a peu d'effet sur vos citoyens.

LA GUERRE

La guerre joue un rôle important dans le jeu, elle favorise votre essor. Vous devez donc toujours disposer de troupes de combattants pour vous défendre, notamment contre les barbares prompts à attaquer. Il ne faut pas oublier que les autres civilisations ne seront pas toutes bienveillantes à votre encontre. Soyez prêt à défendre votre territoire contre leurs soldats et leurs armées.

Les divers bonus lors des combats

Les combats varient en fonction du terrain et des conditions dans lesquelles ils se déroulent. Voici donc un récapitulatif des divers bonus attribués selon la situation du défenseur :

• Lors d'une attaque d'unités terrestres

- Le défenseur est fortifié

Sa statistique de défense augmente de 50 %. Cela est dû au fait qu'il se prépare à l'attaque et qu'il a mis en place des défenses supplémentaires (comme des pièges, des zones fortifiées, des points de repli...).

- Le défenseur se trouve sur une case de forêts ou de jungle

Sa statistique de défense augmente de 25 %. Cela correspond à la difficulté de se battre dans des zones où la mobilité et la visibilité sont réduites.

- Le défenseur se trouve dans une case de collines

Sa statistique de défense augmente de 50 %. Cela est dû au fait que les défenseurs surplombent leurs adversaires et peuvent mieux coordonner leur défense.

- Le défenseur se trouve sur une case de montagne

Sa statistique de défense augmente de 100 %. Cela est dû au fait que les défenseurs surplombent leurs adversaires et à la difficulté de se déplacer dans ce style de terrain.

- Le défenseur se trouve sur une case possédant une forteresse

Sa statistique de défense augmente de 25 %. Cela correspond à la taille des murs de la forteresse et à leur résistance face aux assauts de l'adversaire.

- Le défenseur se trouve dans un bourg (cité de 6 unités de population maximum) défendu par des murailles
Il gagne 50 % à sa statistique de défense. Cela correspond à la taille des murailles et à leur résistance face aux assauts de l'adversaire.

- Le défenseur se trouve dans une ville (cité de 12 unités de population maximum)
Sa statistique de défense augmente de 50 %. Cela correspond à la connaissance qu'ont les défenseurs du dédale de rues qui compose la ville, ainsi qu'au manque de mobilité et de visibilité dans ce type de terrain.

- Le défenseur se trouve dans une métropole (cité de 13 unités de population ou plus)
Sa statistique de défense augmente de 100 %. Cela correspond à la connaissance des défenseurs du dédale de rues qui compose la ville, ainsi qu'au manque de mobilité et de visibilité dans ce type de terrain.

• Lors d'une attaque d'unités navales
- Le défenseur se trouve dans une cité défendue par une Forteresse côtière
Il gagne 50 % contre les unités navales seulement. Cela est dû au fait que les unités navales doivent subir les tirs de la Forteresse côtière avant de pouvoir attaquer les unités se trouvant dans la ville. Dans le cas d'attaques entre unités navales le long des côtes, en pleine mer ou au milieu de l'océan, aucun bonus n'est donné au défenseur.

• Lors d'une attaque de bombardement par des unités d'artillerie ou des unités navales
Les bombardements n'atteignent pas exclusivement les unités militaires, ils peuvent aussi bien toucher la population que les améliorations urbaines s'ils sont dirigés sur une ville, ou bien encore les aménagements de terrain s'ils visent une unité militaire placée sur 1 case aménagée en dehors d'une ville.
Dans tous les cas, aucun bonus de défense ne peut être appliqué ici. La seule chose qui puisse protéger le défenseur, c'est le manque de précision de ce type d'attaque qui peut la rendre totalement inefficace.

• Lors d'une attaque de bombardement par des unités aériennes
Bien qu'en tout point similaire au bombardement des unités d'artillerie ou d'unités navales, ce type de bombardement est bien plus précis.
Le défenseur se trouve dans une cité défendue par une batterie de missiles sol-air
Il gagne 50 % contre les unités aériennes seulement. Cela est dû au fait que les unités aériennes doivent subir les tirs de la batterie de missiles avant de pouvoir attaquer les unités se trouvant dans la ville. Dans le cas d'attaques entre unités aériennes situées autre part que dans des villes défendues par des batteries de missiles sol-air, aucun bonus n'est accordé au défenseur.

Le système de combat

Le déroulement des combats est semblable à celui d'un match de boxe. Les combats se font suivant une série de rounds à un contre un. À chacun des rounds, l'un ou les deux adversaires perdent des points de vie. Le premier qui n'a plus de points de vie a perdu et est détruit. Étonnant, non ?
De nombreux facteurs influent sur le combat. Outre ceux énumérés précédemment, le rôle des points de vie n'est pas négligeable. Plus une unité militaire a de points de vie, plus elle a de chances de gagner un combat. Malheureusement, le facteur chance compte aussi et un combat qui semblait gagné d'avance peut tourner à la déroute.
Voici la méthode de calcul prise en compte par l'ordinateur pour la résolution des combats :

- Prenons le cas d'un Chevalier (4.3.2) attaquant un Piquier (1.3.1) sur une case de plaine :
On calcule d'abord le total de l'attaque du Chevalier et de la défense du Piquier.
4 + 3 = 7
Puis on divise la puissance de l'attaquant par ce total et on multiplie le résultat par 100.
4/7 = 0, 57 x 100 = 57 %
On obtient alors le pourcentage de chances que le Chevalier a de remporter chaque round. Ici, il est de 57 %

- Prenons les mêmes unités, mais cette fois le Piquier est fortifié et protégé derrière les murailles d'un bourg :
On fait le même calcul que précédemment, mais cette fois on calcule d'abord la défense du Piquier en y ajoutant les bonus dus aux conditions du combat.
Le Piquier est fortifié (+50 % en défense) et il est protégé par les murailles du bourg (+50 % en défense), donc le Piquier possède un bonus de 100 % pour sa défense, ce qui la fait passer à 6.
Maintenant, on peut faire le calcul des chances de remporter chaque round pour le Chevalier.
4 + 6 = 10
4/10 = 0,4 x 100 = 40 %
Cette fois, le pourcentage de réussite de remporter chaque round de combat n'est plus que de 40 % pour le Chevalier. Mais, comme je vous l'ai dit, la chance compte beaucoup et l'issue d'un combat peut être inattendue.
Personnellement, j'ai vu une unité d'Archers vétérans (2.1.1) réduire à 1 point de vie une de mes unités de Fusiliers vétérans (3.6.1) fortifiée dans une de mes villes. L'Archer n'avait que 17 % de chances de gagner chaque round, comme quoi...

L'expérience

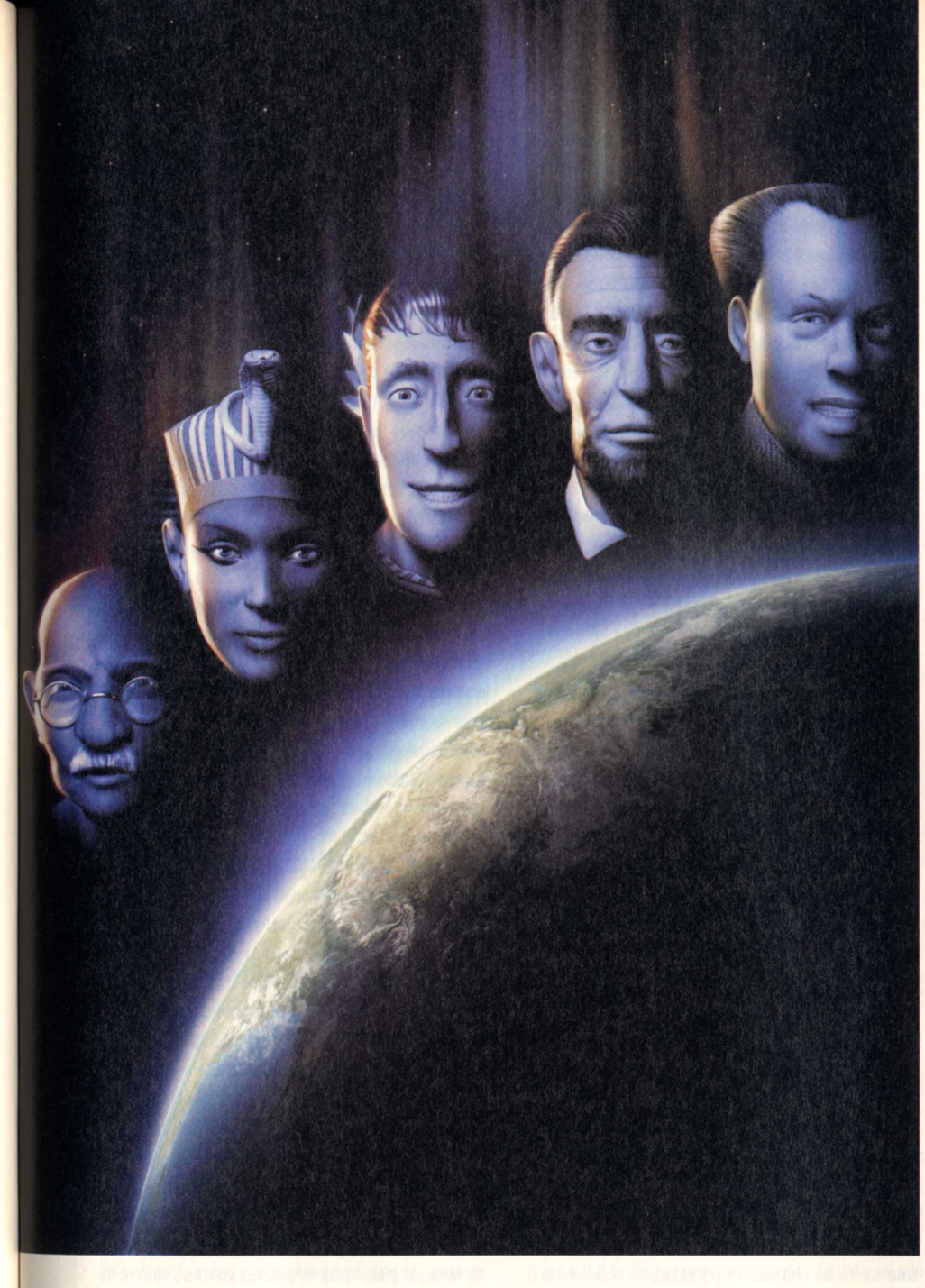
Au fur et à mesure des combats engagés par vos unités militaires, celles-ci gagnent de l'expérience. Si elle ne modifie pas les caractéristiques de vos troupes, elle augmente leurs points de vie.
- Les unités de conscrits possèdent 2 points de vie. Elles sont élaborées lorsque vous décidez de lever des troupes dans vos villes en temps de guerre.
- Les unités de réguliers possèdent 3 points de vie. Ce sont les troupes mises sur pied dans une ville dépourvue de caserne.
- Les unités de vétérans possèdent 4 points de vie. Ce type de troupes est créé dans toutes les villes possédant une caserne.
- Les unités d'élite possèdent 5 points de vie. Elles ne peuvent être créées dans des villes. Ces unités apparaissent après avoir livré de nombreux combats et gagné de l'expérience.

Les héros

Les héros naissent des combats, personne ne peut en créer. Lorsque l'une de vos troupes d'élite gagne une bataille, vous avez 1 chance sur 16 qu'un héros apparaisse (les chances passent à 1 sur 12 une fois que vous avez construit la petite merveille Épopée héroïque). Une fois apparu, le héros doit retourner le plus vite possible dans une ville car il ne possède aucun point de défense ou d'attaque. Lorsqu'il est en ville, vous pouvez lui demander d'exécuter 2 ordres : bâtir une armée (voir plus loin) ou achever un grand projet. Attention, lui faire accomplir l'une ou l'autre de ces actions le fait disparaître.
Achever un grand projet permet à une ville de construire n'importe quelle merveille ou amélioration urbaine en un seul tour. Je vous conseille de le faire seulement avec des merveilles car vous pourrez acheter les améliorations sous la République ou la Démocratie.
Le mieux est d'envoyer votre héros dans une ville éloignée. Lancez la construction de la merveille dans cette ville un tour avant que celui-ci n'arrive. Comme le héros n'a besoin que d'un tour pour achever une merveille, quel que soit le nombre de boucliers nécessaires, cela vous fera gagner du temps et des ressources plus utiles ailleurs.

Les armées

Lorsque vous envoyez un héros dans une ville, vous pouvez lui demander de construire une armée ou d'achever un grand projet. Lorsque vous lui demandez de construire une armée, vous devez envoyer 3 unités militaires vers la ville où se trouve le héros. Une fois qu'elles sont arrivées, utilisez l'option Embarquer dans les ordres pour les incorporer à l'armée.
Vous ne pouvez pas en embarquer plus de 3 dans une seule armée. La petite merveille Pentagone vous permettra d'intégrer 4 unités militaires dans



vos armées lorsque vous l'aurez construite dans une de vos villes.

Lorsque vous incorporez des unités militaires à une armée, celles-ci partagent leurs points de vie. Elles continuent de combattre comme des unités individuelles. Chacune d'elles passera le relais à l'unité suivante de l'armée lorsqu'elle n'aura plus qu'un point de vie.

Je vous conseille d'utiliser des troupes d'élite ou au moins de vétérans pour créer vos armées car vous disposerez alors de points de vie supplémentaires. Les vétérans donneront des armées à 12 points de vie (16 avec le Pentagone) et l'élite donnera des armées à 15 points de vie (20 avec le Pentagone).

Bien mener une guerre

- Si vous attaquez les cités des autres civilisations, attaquez-les avec vos meilleures armées ou avec des lots de 4 ou 5 unités ayant la grande puissance en attaque si vous ne possédez pas d'armée.
- Faites toujours accompagner vos armées ou vos troupes d'attaque par une ou plusieurs unités de défense. Ainsi, lorsqu'une cité ennemie sera prise, vous n'aurez plus qu'à fortifier votre unité de défense à l'intérieur pour protéger cette nouvelle acquisition.
- Pillez sans remords les mines et les irrigations adverses pour priver ces villes de moyens de production et affamer sa population.
- Utilisez les routes de l'ennemi pour vous rendre plus rapidement au cœur de son royaume.
- N'oubliez jamais que les troupes munies de roues comme les catapultes ou les chars antiques ne peuvent pas entrer dans les terrains de jungle ou de montagnes. Le seul moyen pour eux d'y arriver est d'emprunter une route qui les traverse.
- Les troupes rapides, comme les Cavaliers ou les Chevaliers, peuvent battre en retraite si le combat tourne mal. Ils ne peuvent pas utiliser cette capacité contre d'autres troupes rapides.
- Utilisez vos navires pour détruire les défenses ennemies dans les villes portuaires à l'aide du bombardement, avant de lancer l'assaut par le biais de vos troupes au sol.
- Utilisez les troupes de bombardement comme les catapultes et les canons pour attaquer l'ennemi sans qu'il puisse répliquer. Attention, ces unités doivent être protégées par une unité de défense. En effet, à l'instar des Colons et des Travailleurs, ces unités ne se défendent pas. L'adversaire peut donc les capturer pour s'en servir contre vous.
- Les bombardiers et les bombardiers furtifs sont les maîtres de la destruction. Les bombardiers détruisent la population et les améliorations urbaines en masse. Les bombardiers furtifs, eux, peuvent démolir les améliorations urbaines sans toucher à la population.
- Vos troupes blessées ne peuvent pas récupérer de points de vie à l'intérieur des frontières ennemies. Faites-les se retirer dans vos frontières ou au moins hors de celles de votre adversaire pour leur faire regagner des points de vie. Le plus simple, alors, est de les fortifier, car elles seront automatiquement activées lorsqu'elles auront récupéré tous leurs points de vie. Lorsqu'une unité militaire passe un tour sans bouger dans une de vos cités pourvue d'une caserne, elle récupère tous ses points de vie.
- Les unités navales ne peuvent absolument pas se réparer en mer, même si on les fortifie en dehors des frontières ennemies ou à l'intérieur des vôtres. Vos unités navales endommagées ne peuvent reprendre leurs points de vie qu'en restant un tour sans bouger dans une de vos cités possédant un port.
- Les unités aériennes ne peuvent reprendre leurs points de vie qu'en restant un tour sans bouger dans une de vos cités dotées d'un aéroport ou sur un porte-avions.

Sachez utiliser au mieux les capacités de vos troupes

Chacune de vos unités militaires possède des aptitudes et des caractéristiques différentes. Un bon maître de guerre pourra tirer le maximum de chacune d'elles. Voici quelques petites astuces pour vous aider.

Les unités d'artillerie

Catapultes, Canons, Artillerie et Artillerie radar. Très utilisées pour affaiblir les troupes défendant une ville sans subir de contre-attaque grâce à leur capacité "Bombarder".

Les unités d'attaque rapide

Chars antiques, Cavaliers, Chevaliers, Cavalerie, Char d'assaut et Char moderne.

Utilisez leur déplacement rapide pour vous rendre en un instant au cœur du territoire ennemi.

Les Marines

Ils pourront attaquer les villes portuaires à partir des Transports grâce à leur capacité à faire des assauts amphibies.

Les Parachutistes

Ces troupes pourront être envoyées dans le territoire ennemi à partir de villes pourvues d'aéroport, grâce à leur capacité "Parachutage".

Les Hélicoptères

Leur capacité "Mission de parachutage" peut profiter à toutes vos troupes d'hommes à pied comme les Marines et l'Infanterie. Malheureusement, les hélicoptères ne peuvent pas transporter les unités mécaniques comme l'Infanterie mécanisée ou les Chars d'assaut.

Les Sous-marins

(Sous-marins et Sous-marins nucléaires)
Grâce à eux, détruire la flotte ennemie rapidement et en toute discrétion est à votre portée. Les Sous-marins nucléaires, eux, sont qualifiés pour transporter une Arme nucléaire tactique à bord. Vous pouvez ainsi faire peser la menace d'une attaque dévastatrice et invisible sur vos adversaires.

Les Croiseurs AEGIS

Ce sont les meilleures unités navales pour défendre les Porte-avions et les Transports. Ils sont capables de voir à 2 cases de distance, quel que soit le type de terrain. Enfin, ils peuvent détecter tous les sous-marins situés dans leur champ de vision.

Les Porte-avions

Ils vous permettront de lancer des Bombardiers et des Chasseurs contre les villes adverses à partir de leurs côtes. Toute unité aérienne qui reste à son bord un tour complet sans bouger sera réparée.

Les Chasseurs et les Chasseurs à réaction

Leur mission de "Supériorité aérienne" équivaut à la Fortification des autres unités militaires. Durant cette mission, ils ne protègent pas vraiment la ville depuis laquelle ils l'effectuent. On pourrait qualifier cette mission de défense active. En effet, les Chasseurs attaqueront automatiquement toutes les unités aériennes ennemies qui parviendront à leur portée avant qu'elles ne puissent causer des dégâts à la ville.

- Grâce aux Bombardiers et aux Bombardiers furtifs, vous pouvez détruire rapidement les défenses adverses en ignorant leurs troupes au sol.

- Les Bombardiers et les Chasseurs furtifs ont la possibilité d'utiliser une attaque spéciale : le "Bombardement de précision". Cette capacité leur permet de détruire uniquement les Améliorations urbaines d'une ville. Si la ville n'en possède aucune, le Bombardement de précision touchera alors la population. Les Bombardiers et Chasseurs furtifs, plus difficiles à détruire que les autres unités aériennes, sont aussi moins susceptibles de se faire toucher par les batteries de missiles sol-air construites dans une ville qu'ils bombardent.

En définitive, la guerre est une question de moyens (faire un maximum de troupes rapidement), d'argent (payer l'entretien de vos unités militaires) et de patience pour mettre à bas tout adversaire potentiel. Maintenez toujours des troupes au sol, des unités navales et des escadrons de chasseurs pour être prêt, le cas échéant.

Défendre ses cités

Je protège mes cités avec 2 unités de défense (Lanciers, Piquiers, Arquebusiers, Fusiliers, Infanterie et Infanterie mécanisée) et les cités dotées de Merveilles avec 3 unités de défense.
Je garde aussi une unité d'attaque rapide (Char antique, Cavaliers, Chevaliers, Cavalerie, Chars d'assaut et Char moderne) dans chacune de mes villes, pour lancer une attaque préventive contre les unités adverses.
Je place souvent dans mes villes munies de Merveilles une unité d'artillerie (catapulte, canon, artillerie et artillerie radar) pour avoir une attaque gratuite sur les unités attaquant les défenseurs de mes villes.
Mes cités côtières reçoivent un navire de guerre (galères, corsaires, frégates, cuirassés à vapeur, destroyers, cuirassés modernes et croiseurs AEGIS) pour aller détruire rapidement les bateaux bombardant les côtes.
Enfin, mes cités le long des frontières reçoivent une unité de chasseurs (chasseurs, chasseurs à réaction et chasseurs furtifs) en mission "Supériorité aérienne" pour abattre tout bombardier ennemi approchant de mes villes.

La diplomatie

C'est l'une des plus importantes phases de jeu, bien que vous puissiez ne pas y prêter attention. De la diplomatie dépendent vos échanges commerciaux et la guerre.
Tôt au tard, vous allez rencontrer d'autres civilisations partageant la planète avec vous. Une fois le premier contact établi, vous pourrez communiquer à tout moment avec elles. Pour cela, vous devez double-cliquer sur le portrait de son dirigeant.
La recherche scientifique influencera grandement la diplomatie au cours de votre progression. Vous pourrez fonder des ambassades, établir des traités, réaliser des échanges commerciaux...
N'oubliez jamais que les autres civilisations peuvent, elles aussi, mener les mêmes actions diplomatiques et missions d'espionnage que vous.

Ouvrir une ambassade

C'est l'une des actions les plus importantes de la diplomatie. Les ambassades vous permettent d'avoir un pied en territoire ennemi et de savoir ce qui s'y prépare. Vous pourrez aussi espionner à partir de votre ambassade, nous y reviendrons un peu plus tard.
Lorsque vous aurez établi le contact avec une civilisation adverse et que vous possédez la recherche "Écriture", vous pourrez fonder une ambassade. Double-cliquez sur l'étoile à côté du nom de votre capitale pour que le menu soit visible. Vous pouvez alors choisir la civilisation dans laquelle vous comptez ouvrir votre ambassade. Le coût de construction varie en fonction de la distance entre le lieu d'installation (toujours la capitale de la civilisation retenue) et votre propre capitale.
Une ambassade ne fonctionne plus lorsque vous êtes en guerre avec la civilisation où elle a été fondée.

Actions diplomatiques

Une fois l'ambassade construite, vous pouvez entamer deux actions diplomatiques. Pour ce faire, il faut que vous double-cliquiez sur l'étoile à côté du nom de la capitale adverse. Un menu apparaît alors à l'écran et vous propose deux choix :
- Enquêter sur une ville : cela vous permet d'ouvrir l'écran de la ville sélectionnée comme si c'était l'une des vôtres, pour un court instant. Dès que vous fermez cet écran, vous devez relancer l'enquête pour y avoir de nouveau accès.
- Voler une technologie : grâce à cette action, vous pouvez vous emparer de l'une des technologies que possède votre adversaire et que vous ne connaissez pas. Vous ne pouvez voler qu'une technologie à la fois.
Ces deux actions vous coûteront de l'argent pour être mises en œuvre :
Le prix des enquêtes sur les villes varie en fonction de la taille de la ville et de son éloignement par rapport à la capitale de l'adversaire.
Le montant du vol de technologie est proportionnel à la discrétion que vous voulez avoir et au niveau de réussite de la mission.
- Immédiate : vous prenez beaucoup de risques et les chances de succès sont faibles.
- Prudente : votre prise de risques est moyenne et vous avez 50 % de chances de réussir. Le prix est le double de celui d'une action immédiate.
- Sûre : votre prise de risques est minime et vos chances de succès sont de plus de 75 %. Le prix est quatre fois plus élevé que celui d'une action immédiate.

Bien sûr, si vous êtes pris en train de voler une technologie à une civilisation, votre réputation et votre crédibilité en seront affectées.

La réputation

Dans la diplomatie, la réputation de votre civilisation joue un rôle important. Si elle est bonne, les autres civilisations seront plus enclines à signer des accords et des traités avec vous. Si elle est mauvaise, vous devrez donner des contreparties pour obtenir quoi que ce soit de vos voisins.
La réputation se fonde sur votre capacité à tenir vos engagements et ne tient pas compte de votre façon de jouer. Si vous rompez une alliance ou un traité, si vous rasez des villes ennemies ou espionnez, vous réputation chute. De plus, si agir ainsi entre dans vos habitudes, les autres civilisations en tiennent compte et agissent de même avec vous.
Le seul moyen d'améliorer votre réputation est de tenir parole au sujet des divers accords ou traités que vous signerez. Au fur et à mesure que le temps passe et que vous ne violez plus aucun de vos engagements, votre réputation se rétablit petit à petit.
Vous pouvez augmenter votre réputation en donnant gratuitement (sans contrepartie) des produits de luxe, des ressources stratégiques, de l'argent ou des technologies.

Les divers traités et alliances

Le traité de paix

Il est signé dès la rencontre entre 2 civilisations ou à l'issue d'une guerre. Il met fin aux hostilités et permet une reprise du dialogue et du commerce entre les 2 signataires. Le traité de paix empêche théoriquement les 2 civilisations qui l'ont signé de franchir les frontières du co-signataire et d'y fortifier des unités militaires. Si l'un des signataires ne respecte pas ces dispositions, le traité peut être rompu. Un traité de paix dure tant que les 2 civilisations qui le signent ne se déclarent pas la guerre.

Le droit de passage

Vous devez posséder une ambassade auprès de la civilisation avec laquelle vous désirez signer cet accord pour pouvoir le faire. Il permet aux troupes militaires des 2 civilisations qui le signent de se déplacer librement à l'intérieur des frontières du partenaire tout en bénéficiant du bonus apporté par ses routes et ses chemins de fer.
Employez le droit de passage pour placer des troupes sur le territoire de l'autre civilisation signataire et lui déclarer ensuite la guerre sera considéré comme la plus infâme des traîtrises. Votre réputation et votre crédibilité en seront grandement affectées. Une traité de droit de passage dure 20 tours, à la suite desquels vous pouvez en signer un nouveau ou y mettre fin sans pénalité.

Alliance militaire

Vous devez posséder une ambassade auprès de la civilisation avec laquelle vous désirez signer cette alliance pour pouvoir le faire. Vous vous unissez avec le signataire pour déclarer ensemble la guerre contre un ennemi commun. Ce traité a des avantages et des inconvénients. Vous n'êtes plus tout seul pour vous battre et votre ennemi devra faire face à 2 fronts simultanément. Vous ne mettrez pas fin à la guerre en rompant cette alliance ; d'ailleurs briser ce traité de quelque façon que ce soit (en signant la paix avec l'ennemi ou en attaquant votre allié) affectera grandement votre votre réputation et votre crédibilité.
Une alliance militaire dure 20 tours, à la suite desquels vous pouvez en signer un nouveau ou y mettre fin sans pénalité.

Embargo commercial

Vous devez posséder la technologie Nationalisme et une ambassade auprès de la civilisation avec laquelle vous désirez signer ce traité pour pouvoir le faire. Cet embargo engage les 2 civilisations qui le signent à ne pas commercer avec un tiers désigné dans l'accord. Il ne s'agit pas d'une déclaration de guerre mais d'une sanction économique. Elle peut parfois déboucher sur un conflit armé. Ne pas respecter cet embargo affectera grandement votre réputation et votre crédibilité. Un embargo commercial dure 20 tours, à la suite desquels vous pouvez en signer un nouveau ou y mettre fin sans pénalité.

Pacte de protection mutuelle

Vous devez posséder la technologie Nationalisme et une ambassade auprès de la civilisation avec laquelle vous désirez signer ce traité pour pouvoir le faire. Ce pacte engage les 2 civilisations qui le signent à venir au secours l'une de l'autre en cas d'agression par un tiers. En cas de déclaration de guerre de l'un ou l'autre, les deux signataires sont obligatoirement alliés. Signer la paix avec l'ennemi, refuser d'entrer en guerre ou attaquer votre allié équivaut à une dénonciation du pacte et affecte là aussi votre réputation. Un pacte de protection mutuelle dure 20 tours, à la suite desquels vous pouvez en signer un nouveau ou y mettre fin sans pénalité.

Le commerce et les échanges

Avec l'aide de vos diplomates, vous pouvez décider d'exporter vos produits de luxe ou vos ressources stratégiques excédentaires.
- Commercer avec une autre civilisation située sur le même continent :
Vos réseaux routiers respectifs doivent être reliés par une route.
- Commercer avec une autre civilisation située sur un autre continent :
Vous devez avoir au moins deux cités reliées par un port ou un aéroport.
Attention, ces cités doivent posséder une route menant à leur capitale pour que le commerce puisse avoir lieu. Le commerce entre ports varie selon vos progrès technologiques. Si vous ne possédez que la Cartographie, vous ne pourrez commercer qu'avec les ports situés sur la côte. Si vous possédez l'Astronomie, vous pourrez commercer avec les ports qui ne sont séparés que par des cases de mer. Enfin, si vous possédez la Navigation, vous pourrez commercer avec n'importe quel port.
Bien sûr, il faut aussi que vous possédiez une voie maritime entre au moins deux ports de vos civilisations respectives.
Si vous et votre partenaire éventuel possèdez au moins un aéroport dans l'une de vos cités respectives, on considère que ces dernières sont reliées par une route commerciale directe.
- Vous pouvez échanger des technologies avec n'importe quelle civilisation si vous y possédez une ambassade.
- Lorsque vous aurez obtenu la Cartographie, vous pourrez échanger des cartes du monde avec les autres civilisations.
Attention, il existe une différence entre cartes du monde et cartes territoriales. Les cartes du monde donnent toutes les informations que vous connaissez sur votre territoire et celles des autres civilisations. Les cartes territoriales dévoilent ce qui se trouve à l'intérieur de vos frontières.
- Vous pouvez aussi proposer à une civilisation de l'introduire auprès d'une autre civilisation qu'elle ne connaît pas. Ces faveurs se négocient à bon prix.

L'espionnage

Lorsque vous aurez découvert l'Espionnage et que vous aurez construit l'Agence de renseignement dans une de vos villes, vous pourrez espionner les civilisations adverses. Les espions ont leurs bases dans vos ambassades qui, grâce à eux, fonctionnent même en temps de guerre.
Avec la construction de l'Agence de renseignement, vous pouvez initier des missions d'espionnage. Pour ce faire, vous devez double-cliquer sur le Pentagone qui se trouve à côté du nom de la cité où vous l'avez construite. Si c'est la capitale de votre civilisation (ce n'est pas obligatoire), le Pentagone est visible en dessous de l'étoile à côté de son nom. Un menu apparaît alors et vous donne la possibilité d'introduire un espion dans toutes les civilisations avec lesquelles vous êtes entré en contact. Bien sûr, cette opération vous coûte de l'argent et elle peut ne pas réussir. Si l'opération échoue, votre espion est supprimé et votre réputation se détériore auprès de la civilisation où vous avez voulu l'implanter.

Une fois l'espion introduit dans une civilisation, vous disposez d'un nouveau menu en double-cliquant sur l'étoile à côté du nom de la capitale de l'adversaire. Vous pouvez alors choisir entre les actions diplomatiques et les missions d'espionnage. Attention, l'espionnage peut affecter votre réputation même si vos agents ne sont pas découverts et réussissent leurs missions. Celles-ci ont un coût. Il dépend de votre relation avec la civilisation où vous voulez les accomplir, son éloignement, son mode de gouvernement et, bien sûr, de la difficulté de la mission.

VOICI LA LISTE DES MISSIONS D'ESPIONNAGE

Sabotage

Permet de détruire la moitié des boucliers déjà accumulés dans la production en cours dans la cité désignée lors de la mission.

Propagande

Vos espions incitent la population de la cité désignée, lors du lancement de la mission, à se révolter et à rejoindre votre civilisation. Si vos espions réussissent leur mission, la cité ciblée rejoindra votre civilisation.
Les cités régies sous un gouvernement démocratique sont insensibles à la propagande. De même, les cités possédant un tribunal et les capitales sont moins sensibles à la propagande.
Les missions de propagande auront bien plus de succès si la cité ciblée connaît déjà des émeutes.

Empoisonnement

Vos espions ont pour ordre d'empoisonner le réseau d'eau potable d'une cité désignée lors du lancement de la mission. Si la mission réussie, la population de la ville sera anéantie.

Vol de plans

Si la mission réussie, vos espions vous font parvenir l'emplacement de toutes les troupes ennemies, pour ce tour uniquement.

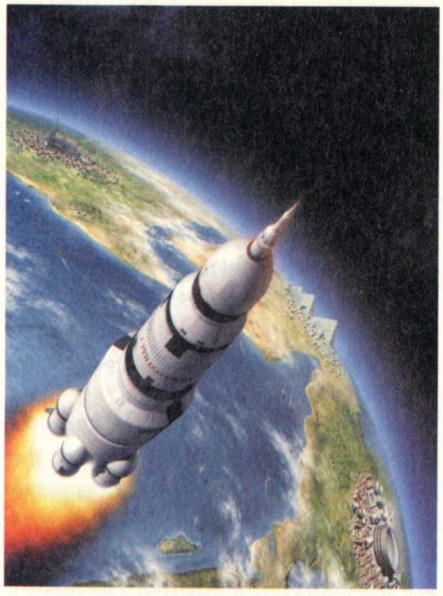
Vol de la carte du monde

En cas de réussite, vos espions vous procurent la carte du monde connue par la civilisation contre laquelle vous avez engagé cette mission.

Démasquer un espion ennemi

Votre espion mène une mission de contre-espionnage dans l'ambassade que la civilisation ciblée possède dans votre capitale. En cas de réussite, vous démasquez l'espion ennemi et l'adversaire devra alors implanter un nouvel espion dans votre civilisation pour recommencer ses missions d'espionnage.

Comment gagner une partie



Dans Civilization III, il existe 5 moyens de remporter la victoire dont la difficulté varie suivant le type de civilisation que vous avez choisi. Voici dans les grandes lignes les divers moyens de victoire et quelques astuces pour y parvenir.

Construire le vaisseau spatial pour Alpha Centauri

Dans cette course à l'espace, vous ne pouvez construire qu'un seul vaisseau par civilisation (sauf si vous perdez votre capitale, voir plus loin). Le jeu est remporté par le premier qui finit son vaisseau spatial et qui l'envoie vers Alpha Centauri. Voici quelques astuces.

Créer votre monde

Dans un premier temps, je vous conseille de choisir un monde gigantesque, 80 % d'océan et archipel. Cela vous permettra de vous développer relativement tranquillement, sans trop rencontrer de civilisations dès le début de partie.

Bien choisir sa civilisation

Voici le top 5 des civilisations conseillées.
1 - Grèce : commerçante et scientifique
2 - Chine : industrieuse et scientifique
3 - France : industrieuse et commerçante
4 - Babylone : religieuse et scientifique
5 - Allemagne : militariste et scientifique

Les recherches primordiales

Durant l'époque antique, recherchez rapidement les technologies suivantes : le Travail du bronze (Colosse), la Littérature (Librairie et Grande bibliothèque) et la Monarchie.

Pendant l'époque médiévale, recherchez en priorité les technologies suivantes : l'Éducation (Universités), la Démocratie, l'Astronomie (Observatoire de Copernic) et la Théorie de la gravité (Grande université de Newton).
Une fois à l'époque industrielle, je vous conseille les recherches suivantes : Méthode scientifique (Théorie de l'évolution), Pièces détachées (Caoutchouc), l'Industrialisation (Usines) et l'Électronique (Hoover Dam).
Lorsque vous arriverez dans l'époque moderne, recherchez rapidement : L'Ordinateur (Laboratoire de recherche), le Moteur fusée (Aluminium), la Fission (Uranium), la Robotique (Combinat), l'Astronautique (Programme Apollo, Cockpit, Baie d'amarrage, Moteur), les Supraconducteurs (Réservoirs, Systèmes de survie), les Satellites (Tuyères), le Laser (Module de détente) et les Fibres synthétiques (Enveloppe externe, Module de stase, Réserves logistique).

Protégez vos villes

Si vous perdez des villes qui produisent des modules pour le vaisseau spatial, ceux-ci seront perdus. De même, si vous perdez votre capitale, vous perdrez votre vaisseau spatial car vos adversaires l'auront détruit sur son pas de tir.
Pour toutes ses raisons, n'hésitez pas à protéger au maximum vos villes et à conserver de bonnes relations diplomatiques avec les autres civilisations.

Les ressources stratégiques essentielles

Obtenez par tous les moyens un accès aux ressources suivantes : Aluminium, Uranium et Caoutchouc. En effet, ces ressources sont obligatoires pour la construction de la majorité des modules du vaisseau spatial.

Conseils de dernière minute

Commencez la construction des modules qui sont disponibles. Plus vite vous les finirez, plus vite vous gagnerez la partie.
N'hésitez pas à construire des usines et des combinats avec l'Hoover Dam pour augmenter la production de boucliers de vos villes et finir plus rapidement encore les modules.

Conquérir le monde

Dans ce mode de victoire, vous devrez détruire toutes les autres civilisations du jeu. Donc, oubliez la diplomatie dans cette partie (sauf l'espionnage) car vous serez la plupart du temps en guerre avec les autres.

Créer votre monde

Je vous conseille de choisir un monde petit, voire minuscule, 60 % d'océan et pangée. Cela vous per-

mettra de rencontrer rapidement vos adversaires et de vous faire une idée de leur puissance.

Bien choisir sa civilisation

Voici le top 5 des civilisations conseillées :
1 - Japon : militariste et religieuse
1 - Aztèque : militariste et religieuse
2 - Rome : militariste et industrieuse
3 - Allemagne : militariste et scientifique
4 - Zoulou : militariste et expansionniste

Les recherches à faire

Concentrez-vous sur les recherches vous donnant de nouvelles unités militaires et celles vous donnant des améliorations urbaines permettant de contrôler la population (Temple, Cathédrale, Colisée...)

Les merveilles essentielles pour votre civilisation

Pour la guerre :
Épopée héroïque, Académie militaire, Pentagone, Médecine de l'avant, IDS, Grand phare, Art de la guerre de Sun Tzu, Atelier d'invention de Léonard, Grand voyage de Magellan et Projet Manhattan.
Pour le bonheur du peuple :
Oracle, Jardins suspendus, chapelle Sixtine de Michel-Ange, Grande cathédrale de J.-S. Bach, Théâtre du globe de Shakespeare, Suffrage universel et Remède contre le cancer.

Les ressources essentielles

Obtenez par tous les moyens un accès à TOUTES les ressources stratégiques et les produits de luxe du monde. Vous en aurez un besoin impératif.

Conseils de dernière minute

Soyez agressif au possible tout en restant lucide : n'attaquez pas une ville protégée par de l'infanterie mécanisée avec un guerrier. Attaquez toujours avec vos plus puissantes troupes.
Construisez toutes les améliorations urbaines qui augmentent le bonheur de votre population car, si vous avez des désordres civils dans vos villes, vous ne pourrez plus rien produire.
Ne perdez pas de temps à faire de la diplomatie sauf pour faire la paix, histoire de reprendre des forces après une longue guerre.

Victoire culturelle

Pour gagner ce style de partie, vous devrez avoir un maximum de points de culture générés par vos villes. Votre rayonnement culturel sera alors si puissant que les dirigeants des autres civilisations rêveront d'appartenir à la vôtre.
Pour y parvenir, vous devrez atteindre l'un des 2 buts suivants :
• Construire une cité ayant généré plus de 20 000 points de culture à elle seule.
• Construire une civilisation qui a généré plus de 80 000 points de culture à l'aide de toutes vos différentes villes.

Créer votre monde

Je vous conseille de choisir un monde petit, voire minuscule, 60 % d'océan et 40 % de pangée. Cela vous permettra de rencontrer rapidement vos adversaires et de vous faire une idée de leur puissance.

Bien choisir sa civilisation

Voici donc le top 5 des civilisations conseillées :
1 - Japon : militariste et religieuse
1 - Aztèque : militariste et religieuse
2 - Rome : militariste et industrieuse
3 - Allemagne : militariste et scientifique
4 - Zoulou : militariste et expansionniste

Les recherches à faire

Concentrez-vous sur les recherches qui débouchent sur des merveilles et des améliorations urbaines, en apportant de la culture (temple, cathédrale, bibliothèque...)

Protégez vos villes

Lorsque vous perdez des villes, vous perdez aussi les points de culture qu'elles avaient générés jusqu'alors, et vous en obtiendrez de fait beaucoup moins à l'avenir. Pour toutes ces raisons, n'hésitez pas à protéger un maximum vos villes et à conserver de bonnes relations diplomatiques avec les autres civilisations.

Conseils de dernière minute

Construisez un maximum de villes sur toutes les terres où vous pouvez le faire. Plus vous avez de villes, plus vous obtiendrez de points de culture. Essayez de garder un profil bas durant les guerres et ne vous engagez pas dans celles que vous ne voulez pas faire. Moins vous serez impliqué dans les conflits entres les autres civilisations, mieux vous pourrez vous occuper de vos villes. N'entrez en guerre qu'en dernier recours et seulement pour conquérir de nouveaux territoires et de nouvelles villes. Signez la paix dès que possible afin de vous consacrer à autre chose.

Dominer le monde

Dans ce mode de victoire, vous devez posséder au minimum 51 % des terres émergées (à l'intérieur de vos frontières) ou 51% de la population du monde (dans vos cités) pour gagner. D'aspect facile, cette victoire s'obtient de haute lutte et vous devrez souvent conquérir d'autres civilisations pour y parvenir. Ce style de jeu est un mélange entre la conquête du monde et la victoire culturelle.

Créer votre monde

Dans un premier temps je vous conseille de choisir un monde standard, 70 % d'océan et 30 % de continent. Cela vous permettra de vous développer relativement tranquillement sans rencontrer trop de civilisations dès le début de partie.

Bien choisir sa civilisation

Voici le top 5 des civilisations conseillées :
1 - Égypte : religieuse et industrieuse
2 - Chine : industrieuse et scientifique
3 - France : industrieuse et commerçante
4 - Babylone : religieuse et scientifique
5 - Inde : religieuse et commerçante

Les recherches à faire

Ici, il n'y a pas de priorité dans les recherches, si ce n'est celle qui vous donne les meilleures troupes de défense pour chaque époque.

Protéger vos villes

Les villes vous permettent de repousser vos frontières et contiennent votre population, aussi n'hésitez pas à les protéger au maximum et à conserver de bonnes relations diplomatiques avec les autres civilisations.

Conseils de dernière minute

Construisez un maximum de villes sur toutes les terres où vous pouvez le faire. Plus vous avez de villes, plus votre population et vos frontières seront importantes. Essayez de garder un profil bas durant les guerres et ne vous engagez pas dans celles que vous ne voulez pas faire. Lancez-vous dans la guerre que si vous êtes sûr de détruire une civilisation et de conquérir son territoire ainsi que ses villes. Signez la paix si la guerre tourne mal pour vous. Cela vous permettra de reprendre des forces pour mieux repartir à l'assaut.

Victoire diplomatique

Dans ce style de victoire vous ne gagnez que lorsque vous êtes élu à la tête des Nations unies. C'est la victoire la plus difficile car elle dépend de votre capacité à être diplomate. Pour vous faire élire à la tête des Nations unies, votre civilisation devra au moins représenter 25 % de la population mondiale, posséder 25 % des terres émergées à l'intérieur de ses propres frontières ou avoir construit les Nations unies.

Créer votre monde

Dans un premier temps, je vous conseille de choisir un monde standard, 70 % d'océan et 30 % de continent. Cela vous permettra de vous développer relativement tranquillement sans rencontrer trop de civilisations dès le début de partie.

Bien choisir sa civilisation

Voici le top 5 des civilisations conseillées :
1 - Grèce : scientifique et commerçante
2 - France : industrieuse et commerçante
3 - Britannique : expansionniste et commerçante
4 - Rome : militariste et commerçante
5 - Inde : religieuse et commerçante

- Les recherches à faire

La seule priorité est d'être le premier à découvrir la Fission afin de construire rapidement les Nations unies.

- Gardez de bonnes relations diplomatiques

Hormis le droit de passage, évitez tout accord afin de ne pas être entraîné dans un conflit que vous ne désirez pas. Ne brisez jamais de traité et ne cherchez pas trop à introduire d'espions en territoire ennemi. Gardez votre calme dans toutes les crises diplomatiques et essayez de satisfaire tout le monde.

Conseils de dernière minute

Il y a toujours 2 civilisations éligibles pour le poste de Secrétaire général des Nations unies. Plus vous serez sympa, plus vous récolterez de votes.
Contactez tous les 20 tours toutes les civilisations du monde et faites-leur des cadeaux (ressources stratégiques, produits de luxe, technologies, argent) ou payez leur un tribut. Ne demandez jamais rien en contrepartie ainsi ils vous respecteront encore plus. Offrez les mêmes cadeaux à tout le monde pour éviter les jaloux. Ne signez jamais d'autre traité que celui du droit de passage. Vous garderez ainsi de bonnes relations avec tout le monde. Recommencez une nouvelle distribution de cadeaux le tour avant l'achèvement des Nations unies et le tour juste après. Ainsi, vous gagnerez certainement les faveurs des dernières civilisations indécises.

Les améliorations urbaines

Les améliorations urbaines sont le seul moyen de faire progresser vos villes. Certaines améliorations ne modifient qu'un paramètre de la ville, d'autres en changent plusieurs. Toutes vos villes ne pourront pas se permettre d'avoir toutes les améliorations urbaines. Essayez d'en construire le maximum pour que votre peuple soit prospère et que votre civilisation domine le monde.

• Aqueduc

Effets : une fois achevé, l'aqueduc permet à une cité de dépasser la taille 6. Losqu'un lac ou un fleuve se trouve dans l'une des cases adjacentes à la cité, celle-ci n'a pas besoin d'aqueduc.
Coût : 100 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : construction
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est l'une des améliorations urbaines à acquérir dans les cités qui en ont besoin. Mais vous ne pourrez dépasser la taille 12. Pour aller au-delà, il vous faudra construire un hôpital.

• Aéroport

Effets : l'aéroport achevé vous permet de produire des unités aériennes de vétérans, d'échanger des produits de luxe et des ressources stratégiques avec les cités qui en sont également pourvues (voir le chapitre traitant du commerce et des échanges dans la rubrique diplomatie de ce dossier).
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : vol
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : l'une des dernières améliorations urbaines disponibles pour le commerce. L'aéroport permet de relier automatiquement les cités qui en disposent, de la même façon qu'un réseau de routes. Il permet aussi le transport d'unités. Il vous suffit de déplacer l'unité dans une cité possédant un aéroport et d'utiliser l'ordre "Transport aérien" pour l'envoyer dans une autre cité pourvue de la même infrastructure. L'aéroport permet aussi aux unités de parachutistes d'utiliser l'ordre "Parachutage". Enfin, l'aéroport permet de construire des unités aériennes de vétérans de la même façon que la caserne pour les troupes terrestres et le port pour les troupes navales.

• Baie d'amarrage

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : astronautique
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Banque

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle vous permet de générer 50 % de revenus fiscaux supplémentaires dans la cité où elle a été construite. Cet effet s'ajoute à celui du marché.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : banque
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : l'une des améliorations qu'il faut posséder pour générer un maximum d'argent dans chacune de vos cités.

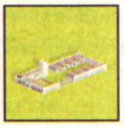
• Batterie de missiles sol-air (SAM)

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet aux unités militaires défendant la cité où elle est construite d'ajouter un bonus de 50 % de défense contre les unités aériennes.
Coût : 80 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : moteur fusée
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des nombreuses améliorations défensives à posséder si vous êtes souvent en guerre.

• Bibliothèque

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle augmente de 50 % la recherche générée par la cité où elle est construite.
Coût : 80 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : littérature

Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : l'une des premières améliorations urbaines qui fait progresser la recherche des cités où elle est construite. Il faut l'avoir, absolument !



• Caserne

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet de créer des unités terrestres de vétérans dans la cité où elle a été bâtie. Les unités terrestres qui passent un tour sans bouger, dans une cité possédant une caserne, récupèrent toutes leurs points de vie.
Coût : 40 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la première amélioration urbaine à faire dans toutes vos cités. Comme elle est disponible dès le début de la partie, n'hésitez pas une seconde.

• Cathédrale

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet de transformer 3 citoyens mécontents en citoyens satisfaits dans la cité où elle est construite.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : monothéisme
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la seconde amélioration urbaine permettant de contrôler la population de la cité où elle est construite. Vous devez absolument la construire quel que soit votre mode de jeu car, sinon, vous devrez faire face à de nombreux désordres civils. Vous avez certainement remarqué qu'il existe 3 architectures possibles pour les cathédrales. Celles-ci dépendent simplement de la civilisation avec laquelle vous jouez.

• Centrale hydroélectrique

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet d'avoir un bonus de 50 % pour la production de l'usine construite dans la cité. Elle ne génère aucune pollution et remplace les centrales électriques construites précédemment dans la cité.
Coût : 240 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : électronique
Conditions requises pour la construction : la cité doit posséder un fleuve dans sa zone exploitable.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : pas la peine de construire ce style de centrale. La merveille Hoover Dam en construit une dans chaque cité du continent où elle est présente. Une centrale hydroélectrique disponible grâce à cette merveille se maintient même si vous en construisez une autre. Vous bénéficiez donc du bonus de 2 centrales électriques dans vos cités. Plutôt cool, non ?

• Centrale nucléaire

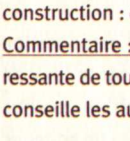
Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet d'avoir un bonus de 150 % pour la production de l'usine construite dans la cité. Elle réduit de 50 % la pollution générée par la production de boucliers de la cité et remplace les centrales électriques construites précédemment.
Si vous tombez en anarchie, il y un pourcentage de chances que la centrale nucléaire explose. Le résultat équivaut à l'explosion d'un ICBM dans la cité où elle se trouve.
Coût : 240 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : énergie nucléaire
Conditions requises pour la construction : la cité doit posséder un fleuve, une case de côte, une case de mer ou une case d'océan dans sa zone exploitable.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : uranium
Commentaire : c'est la centrale électrique la plus puissante existant dans le jeu. Malheureusement, elle présente un risque considérable si vous changez souvent de gouvernement. Je ne conseille cette amélioration qu'aux joueurs pacifistes.

• Centrale solaire

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet d'avoir un bonus de 50 % pour la production de l'usine construite dans la cité. Elle ne génère aucune pollution et remplace les centrales électriques construites précédemment dans la cité.
Coût : 320 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : écologie
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la centrale électrique ultime, c'est la plus propre et la plus sûre du jeu. Bien entendu, elle apporte moins d'avantages que la centrale nucléaire mais elle offre aussi plus de sécurité et peut être construite n'importe où.

• Centrale thermique

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet d'avoir un bonus de 50 % pour la production de l'usine construite dans la cité. Elle génère de la pollution et remplace les centrales électriques construites précédemment dans la cité.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : industrialisation
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : charbon
Commentaire : c'est la première et la moins intéressante de toutes les centrales électriques. Je vous conseille les autres centrales plutôt que celle-ci.



• Centre de recyclage

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet de faire disparaître la majeure partie de la pollution générée par les autres améliorations urbaines de la cité.
Coût : 200 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : recyclage
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la plus importante de toutes les améliorations urbaines car elle annule presque toute la pollution générée par les autres. Attention, elle ne fonctionne pas pour la pollution due à la population de la cité. Je vous conseille de construire le centre de recyclage avant ou juste après l'usine que vous ne manquerez pas d'installer dans vos cités.

• Cockpit

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fait partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 320 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : astronautique
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Colisée

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet de transformer 2 citoyens mécontents en citoyens satisfaits dans la cité où il est construit.
Coût : 120 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : construction
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la troisième amélioration urbaine qui permet de faire baisser le taux de mécontentement de votre population. Je vous conseille de le construire juste après un aqueduc pour qu'il soit rentable.

• Combinat

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet d'augmenter de 50 % la production de boucliers de la cité où il est construit. Ce bonus est cumulable avec celui de l'usine que possède la cité. Il génère de la pollution.
Coût : 320 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : robotique
Conditions requises pour la construction : la cité doit avoir une usine.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la seconde structure permettant de produire des boucliers supplémentaires dans une cité. Je vous conseille de le construire après l'usine pour que leurs effets s'additionnent. Essayez de construire un centre de recyclage avant de construire le combinat, ainsi vous limiterez la pollution.

• Commissariat de police

Effets : une fois achevé, il permet de diminuer les effets du découragement dû à la guerre. Il diminue aussi la corruption et le gaspillage dans la cité.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : communisme
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : combiné avec le suffrage universel, les commissariats permettent de faire tomber le taux de découragement à son plus bas niveau. En conjonction avec le tribunal, le commissariat permet de réduire au minimum le gaspillage et la corruption de la cité où ils sont construits.

• Enveloppe externe

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 640 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : fibres synthétiques.
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium et caoutchouc
Commentaire : c'est l'une des 10 parties nécessaires afin d'achever le vaisseau spatial. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Forteresse côtière

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle diminue de 8 points le facteur de bombardement des unités navales qui utilisent l'ordre "Bombarder" sur la cité où elle est construite. Elle donne un bonus de défense de 50 % contre les attaques venant de la mer. Elle tire automatiquement sur les unités navales ennemies qui passent à proximité de la cité où elle se trouve.
Coût : 40 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : métallurgie
Conditions requises pour la construction : la cité doit avoir une case de côte ou de mer adjacente à la case sur laquelle elle se trouve.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et salpêtre
Commentaire : c'est l'une des meilleures améliorations urbaines défensives que puisse s'offrir un port. En effet, elle combine une défense passive (50 % de bonus) et une défense active en même temps (tir automatique contre les navires ennemis). Malheureusement, elle fonctionne seulement contre les unités navales.

• Grenier

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet de doubler la vitesse de croissance de la cité où elle est construite. En effet, la cité ne consomme plus que la moitié des unités de nourritures normalement utilisées pour augmenter d'un point la population d'une cité.
Coût : 60 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : poterie
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : pas la peine de construire cette amélioration. La merveille Pyramides crée un grenier dans chacune des cités de son continent. N'oubliez pas que les cités sur d'autres continents ou îles ne disposent pas de cet avantage et devront construire un grenier.

• Hôpital

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet aux cités où elle est construite de dépasser la taille 12.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : assainissement
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : attention, chaque unité de citoyens supérieure à 12 génère 1 point de pollution. Seul l'amélioration urbaine Système de transports en commun permet de diminuer cette pollution. Je vous déconseille de construire un hôpital avant d'avoir élaboré un système de transports en commun car vous risquez de rapidement polluer les alentours de vos cités.

• Laboratoire de recherche

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle ajoute 50 % à la recherche générée par la cité où elle est construite. Ce bonus est cumulable avec ceux de la bibliothèque et de l'université.
Coût : 200 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : informatique
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la dernière amélioration urbaine vous permettant de booster la recherche générée par vos cités. Vous devez l'avoir pour gagner la course à l'espace, sinon vous stagnerez vite.

• Marché

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle accroît de 50 % l'argent que vous récoltez dans la cité où elle est construite. Le marché transforme des citoyens malheureux en citoyens satisfaits selon le nombre de produits de luxe différents auxquels votre civilisation a accès :
- Entre 1 et 2 produits de luxe = 1 citoyen satisfait
- Entre 3 et 4 produits de luxe = 2 citoyens satisfaits
- Entre 5 et 6 produits de luxe = 3 citoyens satisfaits
- Entre 7 et 8 produits de luxe = 4 citoyens satisfaits

Coût : 100 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : monnaie
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est l'amélioration urbaine la plus modifiée dans cette nouvelle version de Civilization. En plus de vous faire gagner plus d'argent, le marché vous permet de rendre la population heureuse. Vous DEVEZ le construire dans toutes vos cités car c'est l'un des meilleurs moyens de garder vos citoyens heureux. Bien sûr, pour avoir le maximum d'efficacité, vous devez avoir un minimum de 7 produits de luxe. En d'autres termes, vous devez avoir le plus de produits de luxe possible à l'intérieur de vos frontières ou commercer un maximum avec les autres civilisations.

• Module de détente

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : laser
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Module de stase

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 320 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : fibres synthétiques
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Moteur

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 640 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : astronautique
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Murailles

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle diminue de 8 points le facteur de bombardement des unités terrestres qui utilisent l'ordre "Bombarder" sur la cité où elle est construite. Elle donne un bonus de défense de 50 % contre les attaques. Malheureusement, tous les effets des murailles disparaissent lorsque la cité dépasse le nombre de 6 citoyens.
Coût : 20 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : maçonnerie
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est l'une des premières améliorations urbaines à construire dans toutes vos cités. Elle ne coûte rien en maintenance et permet aux troupes fortifiées dans la cité de mieux la défendre, alors qu'attendez-vous pour la construire ? Je vous conseille de le faire juste après votre première unité de Lanciers, car cela les rendra plus efficaces contre vos adversaires.
Vous avez certainement remarqué qu'il existe 5 architectures possibles pour les murailles. Celles-ci dépendent simplement de la civilisation avec laquelle vous jouez.

• Palais

Effets : la cité dans laquelle le palais est construit devient la capitale de votre civilisation. Cette amélioration urbaine élimine la majeure partie de la corruption et du gaspillage qui sévissent normalement dans la cité. Les avantages du palais s'étendent aux autres cités de votre civilisation, mais la distance en réduit les effets.
Coût : 100 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : 1
Technologie nécessaire à sa construction :

maçonnerie
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : le palais est automatiquement construit dans la première cité que vous avez fondée, quel que soit votre niveau technologique. Vous ne disposez que d'un seul palais dans votre civilisation et découvrir la maçonnerie vous permet seulement de le déplacer dans une autre cité. Je vous conseille de ne pas le faire : cela prend du temps et ne sert pas à grand-chose, d'autant que vous disposez de la petite merveille Cité interdite. Vous avez certainement remarqué qu'il existe 5 architectures possibles pour les murailles. Celles-ci dépendent simplement de la civilisation avec laquelle vous jouez.

• Plate-forme offshore

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet à chacune des cases de côte, de mer et d'océan exploitables par la cité de générer un bouclier supplémentaire.
Coût : 240 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : miniaturisation
Conditions requises pour la construction : La cité doit avoir une case de côte ou de mer adjacente à la case sur laquelle elle se trouve.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : avec cette amélioration urbaine, vous pouvez vraiment faire de vos ports des lieux de production très importants. Malheureusement, elle apparaît un peu tard dans le jeu pour que l'on puisse vraiment en profiter. Si elle est disponible, sautez sur l'occasion car votre production s'en trouvera grandement améliorée.

• Port

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, vous pouvez construire des unités navales de vétérans dans toutes les cités portuaires. Elle permet aussi de générer 1 unité de nourriture supplémentaire dans chacune des cases de côte, de mer et d'océan exploitables par la cité. Elle prend place aussi dans votre réseau commercial pour les échanges de produits de luxe et les ressources stratégiques (voir le chapitre traitant du commerce et des échanges dans la rubrique diplomatie de ce dossier).
Coût : 80 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : cartographie
Conditions requises pour la construction : la cité doit avoir une case de côte ou de mer adjacente à la case sur laquelle elle se trouve.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : cette amélioration urbaine n'est pas vraiment nécessaire à moins que vous ne jouiez dans un monde d'archipels. Le port n'est utile que si vous voulez vous lancer dans l'exploration maritime. Par contre, vous devrez obligatoirement en posséder un si vous voulez commercer avec des civilisations situées sur d'autres îles ou continents. Vos cités n'auront vraiment besoin d'un port qu'une fois toutes les cases de terre disponibles exploitées.

• Richesse

Effets : elle vous permet de convertir la production de boucliers de la cité en or selon un rapport de 8 boucliers pour 1 or. Lorsque vous aurez découvert la technologie de l'Économie, ce rapport passera à 4 boucliers pour 1 or.
Coût : 0 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : la richesse n'est pas un vraiment une amélioration urbaine, mais elle entre dans cette catégorie car elle est disponible pour toutes vos cités. Elle vous permet de générer plus d'or que vous n'en recevez par les impôts. Je vous conseille d'utiliser la richesse lorsque vous n'avez plus d'améliorations urbaines ou de merveille disponible à la construction dans l'une de vos cités. Cela vous permet de renflouer rapidement votre trésor si besoin est. Vous pouvez aussi l'utiliser pour payer l'entretien d'unités militaires supplémentaires en temps de guerre, mais ce sera au détriment de la production de ces mêmes unités militaires.

• Réserves logistiques

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : fibres synthétiques
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Réservoirs

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 160 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : supraconducteurs
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : uranium.
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Système de transports en commun

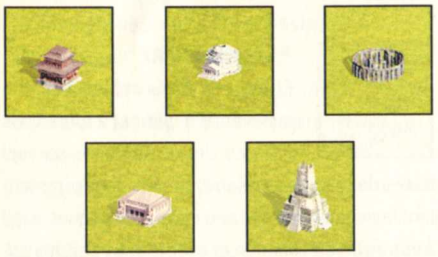
Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle permet d'éliminer la majeure partie de la pollution générée par la population de la cité où elle est construite.
Coût : 200 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : écologie
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : caoutchouc
Commentaire : c'est la première amélioration vous permettant de contrôler la pollution que génèrent vos cités. Elles sont vitales pour limiter les risques de réchauffement de la planète. Il vaut mieux construire cette amélioration avant l'hôpital dans la même cité. Cela vous permettra de limiter la pollution que générera la population de la cité.

• Systèmes de survie

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 320 boucliers
Maintenance : 0 or

Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : supraconducteurs
Conditions requise pour la construction : Vous devez avoir construit le Programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium.
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Temple



Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle vous permet de transformer un citoyen mécontent en citoyen satisfait dans la cité où elle est bâtie.
Coût : 60 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : rite funéraire
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la première amélioration vous permettant de contrôler la population de vos cités. Elle vous sera aussi très utile pour augmenter la taille de vos frontières grâce aux points de culture qu'elle génère. Je vous conseille de la construire juste après les murailles de votre cité afin de lui permettre de se développer au maximum de ses possibilités.
Vous avez certainement remarqué qu'il existe 5 architectures possibles pour les temples. Celles-ci dépendent simplement de la civilisation avec laquelle vous jouez.

• Tribunal

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle vous permet de réduire la corruption et le gaspillage dans la cité où elle est construite. Elle permet aussi d'augmenter la résistance à la propagande des cités où vous l'avez construite.
Coût : 80 boucliers
Maintenance : 1 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : code juridique
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : très bonne amélioration qui est obligatoire pour que vos cités puissent avoir une production de boucliers et d'impôts décente. Je vous conseille de la construire dès que la technologie est disponible. Essayez de le faire après l'aqueduc de la cité sinon cela ne sera pas rentable.

• Tuyères

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle fera partie du vaisseau spatial lors d'une course à l'espace.
Coût : 320 boucliers
Maintenance : 0 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : satellites
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir terminé le Programme Apollo.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium.
Commentaire : c'est l'une des 10 parties du vaisseau spatial que vous devez construire afin de l'achever. Vous n'avez besoin de construire qu'une fois chacune de ses parties.

• Université

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle augmente de 50 % la génération de points de recherche dans la cité où elle est construite. Ce bonus est cumulatif avec celui de la bibliothèque et du laboratoire de recherche.
Coût : 200 boucliers
Maintenance : 2 or
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : éducation
Conditions requise pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est la seconde amélioration urbaine vous permettant de booster la recherche générée par vos cités. C'est l'une des améliorations à avoir dans toutes vos cités, et ce quel que soit votre mode de jeu car, en plus du bonus de recherche, elle génère aussi 4 points de culture par tour.

• Usine

Effets : une fois cette amélioration urbaine achevée, elle augmente de 50 % la production de boucliers dans la cité où elle est construite. La centrale électrique disponible dans la même cité accroît encore ce bonus. Les usines produisent malheureusement de la pollution suivant un rapport de 1 point de pollution par bouclier produit.
Coût : 240 boucliers
Maintenance : 3 or
Points de culture générés : aucun
Technologie nécessaire à sa construction : industrialisation
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer
Commentaire : bien que l'usine booste un maximum la production de vos cités, je vous déconseille de la construire avant d'avoir découvert le centre de recyclage. Vous pourrez alors réduire au maximum la pollution que générera l'usine.

Les merveilles

Il existe deux types de merveilles dans Civilization III : les grandes et les petites. Elles ont toutes leurs avantages et leurs inconvénients, mais sachez que si vous les faites toutes, la victoire ne sera pas très loin.

Les grandes merveilles

Elles ne peuvent être construites qu'à un seul exemplaire dans tout le monde. Seules les civilisations qui les ont construites peuvent en tirer profit. Les autres n'ont alors plus que leurs yeux pour pleurer.
Si une civilisation adverse prend une cité possédant une grande merveille, elle en acquiert alors les effets et avantages. Si une cité possédant une merveille est détruite, ses effets sont à jamais perdus car personne ne pourra plus la reconstruire.
Les points de culture générés à chaque tour par

les merveilles ne s'arrêtent pas lorsque la merveille devient obsolète.

• Art de la guerre de Sun Tzu

Effets : une fois cette merveille achevée, elle compte comme une caserne dans toutes les cités n'en possédant pas sur le même continent que celui où elle a été construite. Provoque l'âge d'or des civilisations militaristes qui la construisent.
Coût : 600 boucliers
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : féodalité
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : cette merveille est très importante si vous voulez faire la guerre sans trop de dépenses. Elle vous économise le temps pour construire les casernes et leur coût de maintenance. Une fois cette merveille construite, vous pourrez faire pas mal d'économies en vendant les casernes déjà construites. Attention, cette technique est à double tranchant car, si vous perdez la cité possédant cette merveille, vous devrez reconstruire des casernes dans toutes vos cités.

• Atelier de Léonard

Effets : une fois que cette merveille est achevée, elle divise par 2 le coût de mise à niveau de vos unités militaires. Provoque l'âge d'or des civilisations militaristes qui la construisent.
Coût : 600 boucliers
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : invention
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : particulièrement utile pour les civilisation en guerre, cette merveille vous permettra de faire de grandes économies lors de l'amélioration de vos unités militaires. Sinon, elle perd beaucoup de son intérêt par rapport à celle de Civilization 2.

• Cathédrale de J.-S. Bach

Effets : une fois cette merveille achevée, elle transforme 2 citoyens mécontents en citoyens satisfaits dans toutes les cités situées sur le même continent que celle où elle a été construite. Provoque l'âge d'or des civilisations religieuses qui la construisent.
Coût : 600 boucliers
Points de culture générés : 6
Technologie nécessaire à sa construction : solfège
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : très utile pour combattre le découragement lors des temps de guerre. Elle vous permet de faire aussi des économies sur les subventions des distractions.

• Chapelle Sixtine

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double les effets de toutes les cathédrales des cités de votre civilisation. Provoque l'âge d'or des civilisations religieuses qui la construisent.
Coût : 600 boucliers
Points de culture générés : 6
Technologie nécessaire à sa construction : théologie
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est l'une des plus importantes merveilles du monde car elle vous permet de doubler les effets positifs de toutes vos cathédrales, et ce même pour des cités situées sur les autres îles ou continents de votre civilisation.

• Colosse

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet à la cité qui l'a construite de générer une unité de commerce sur toutes les cases en en produisant déjà une. Provoque l'âge d'or des civilisations expansionnistes ou religieuses qui la construisent.
Attention : le Colosse ne peut être construit que dans des cités portuaires ayant accès à la mer ou à l'océan.
Coût : 200 boucliers
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : travail du bronze
Technologie annulant ses effets : vol
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : merveille très utile qui se construit rapidement et vous permet d'augmenter vos revenus et votre recherche. Cette merveille dure jusqu'à l'arrivée du vol, ce qui fait que vous en profiterez pendant au moins deux époques et demie au minimum.

• Compagnie commerciale de Smith

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous économise le coût de maintenance de tous les Ports, Marchés, Banques et les Aéroports que possèdent toutes les cités de votre civilisation. Provoque l'âge d'or des civilisations commerçantes qui la construisent.
Coût : 600 boucliers.
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : économie
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : excellente merveille qui vous fera faire d'énormes économies bien utiles pour ailleurs.

• Grand phare

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet à toutes vos galères de se déplacer sur les cases de mer, sans risque, tout en leur augmentant leurs mouvements de 1 point. Elle permet aussi à vos ports de commercer avec d'autres situés au-delà de cases de mer. Provoque l'âge d'or des civilisations expansionnistes ou commerçantes qui la construisent.
Attention : le Grand phare ne peut être construit que dans des cités portuaires ayant accès à la mer ou à l'océan.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : cartographie
Technologie annulant ses effets : magnétisme
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : très utile dans un monde archipel où il vous permet de vous développer plus loin et plus vite que les autres. Cette merveille n'a pas énormément d'intérêt car seules les galères en profitent.

• Grande bibliothèque

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet de connaître automatiquement toute technologie que vous ne possédez pas et qui est déjà connue par deux autres civilisations. Provoque l'âge d'or des civilisations scientifiques qui la construisent.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 6
Technologie nécessaire à sa construction : littérature
Technologie annulant ses effets : éducation
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : cette merveille est très utile pour toutes les civilisations qui ne sont pas commerçantes ou scientifiques. Elle leur permet de combler un retard technologique qui pourrait les mettre en

difficulté. Sinon, ce n'est pas la peine de la construire, sauf pour ses points de culture.

• Grande Muraille

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double les effets des Murailles de tous les bourgs qui en possèdent. Elle double aussi les caractéristiques de vos unités militaires contre les barbares. Provoque l'âge d'or des civilisations militaristes ou industrieuses qui la construisent.
Coût : 200 boucliers
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : construction
Technologie annulant ses effets : métallurgie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : bien utile si vous faites souvent la guerre et que peu de vos cités sont au-dessus de la taille de bourgs. Sinon, cette merveille ne sert pas à grand-chose, sauf à faire beau, ce qui est déjà pas mal.

• Hoover Dam

Effets : une fois cette merveille achevée, elle compte comme une centrale hydroélectrique dans toutes vos cités sur le même continent que celle qui l'a construite. Vous ne pouvez la créer que dans une cité possédant un fleuve ou un lac dans sa zone exploitable. Provoque l'âge d'or des civilisations industrieuses qui la construisent.
Coût : 800 boucliers.
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : électronique
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est l'une des merveilles les plus importantes du jeu. Elle vous permet d'obtenir une centrale hydroélectrique dans toutes les cités d'un même continent, même si elles ne peuvent pas en avoir normalement.

• Jardins suspendus

Effets : une fois cette merveille achevée, elle transforme 3 citoyens mécontents en citoyens satisfaits dans la cité qui l'a construite. Elle transforme aussi un citoyen mécontent en citoyen satisfait dans toutes vos cités et toutes celles des autres civilisations qui sont en paix avec vous. Provoque l'âge d'or des civilisations industrieuses qui la construisent.
Coût : 300 boucliers.
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : monarchie
Technologie annulant ses effets : machine à vapeur
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est une merveille utile mais pas indispensable pour la réussite du jeu. Vous pouvez la construire si vous avez une cité disponible qui n'a rien d'autre à faire.

• Longévité

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet de générer 2 unités de population à la place d'une lorsque sa zone de stockage de nourriture est pleine. Provoque l'âge d'or des civilisations scientifiques qui la construisent.
Coût : 1000 boucliers.
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : génétique
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : même si cette merveille peut vous paraître intéressante au premier abord, réfléchissez à 2 fois avant de la construire. Elle vous fera augmenter automatiquement votre population de 2 unités dans chacune de vos cités, et ce quel que soit l'état de la production de nourriture. Vous risquez alors d'être vite confronté à la famine un peu partout. Attendez que votre cité ait naturellement atteint le maximum de populations avant de la construire, sinon c'est à vos risques et périls.

• Nations unies

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet de pouvoir atteindre une victoire diplomatique dans le jeu. Provoque l'âge d'or des civilisations commerçantes qui la construisent.
Coût : 1000 boucliers.
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : fission
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : cette merveille vous permettra de participer automatiquement à l'élection du secrétaire des Nations unies, dans le cadre de la victoire diplomatique, si vous la construisez. Commencez sa construction dès que vous avez acquis la technologie qui le permet.
Si vous ne jouez pas une partie avec victoire diplomatique, cette merveille n'apparaît tout simplement pas.

• Observatoire de Copernic

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double la recherche que génère la cité où elle est construite. Provoque l'âge d'or des civilisations expansionnistes qui la construisent.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : astronomie
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : une merveille très importante et très utile dans tous les types de parties que vous mènerez.

• Oracle

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double l'effet des temples dans toutes vos cités qui en possèdent. Provoque l'âge d'or des civilisations religieuses qui la construisent.
Coût : 300 boucliers.
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : mysticisme
Technologie annulant ses effets : Théologie.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : merveille très utile, surtout si vous n'avez pas beaucoup de produits de luxe disponibles pour votre civilisation. Malheureusement, elle ne dure pas assez longtemps à mon goût.

• Programme SETI

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double la recherche que génère la cité où elle a été construite. Provoque l'âge d'or des civilisations expansionnistes qui la construisent.
Coût : 1000 boucliers.
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : informatique
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : merveille très importante et très utile dans tous les types de parties que vous mènerez.

• Projet Manhattan

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet à TOUTES les civilisations du monde de construire des armes nucléaires. Provoque l'âge d'or des civilisations militaristes ou industrieuses qui la construisent.

Coût : 800 boucliers.
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : fission
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : uranium
Commentaire : si vous faites une partie de conquêtes, c'est l'un des merveilles à avoir car elle permet de construire des ICBM et des armes nucléaires tactiques avant les autres. Sinon, laissez-la de côté pour ne la faire que lorsque vous en aurez le temps ou l'envie.

• Pyramides

Effets : une fois cette merveille achevée, elle compte comme un grenier dans toutes les cités n'en possédant pas sur le même continent que celui où elle a été construite. Provoque l'âge d'or des civilisations industrieuses ou religieuses qui la construisent.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : maçonnerie
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : la première merveille à construire dans toutes vos parties. Elle vous permet de faire grandir vos cités 2 fois plus vite et de vous faire faire quelques économies en plus.

• Remède contre le cancer

Effets : une fois cette merveille achevée, elle transforme 1 citoyen mécontent en citoyen satisfait dans toutes vos cités. Provoque l'âge d'or des civilisations scientifiques qui la construisent.
Coût : 1000 boucliers.
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : génétique
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : très bonne merveille qui peut vous aider lors des guerres. Malheureusement, elle arrive bien trop tard pour être vraiment utile.

• Suffrage universel

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet de réduire les effets du découragement de vos citoyens lors des guerres. Provoque l'âge d'or des civilisations militaristes qui la construisent.
Coût : 800 boucliers.
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : industrialisation
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : merveille très importante, surtout lors de victoires de conquêtes ou de dominations. Je vous conseille de la construire quel que soit votre type de jeu car il vaut mieux l'avoir que les autres.

• Théorie de l'évolution

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet d'acquérir à la fois la technologie que vous recherchez actuellement et une autre gratuitement. Provoque l'âge d'or des civilisations scientifiques qui la construisent.
Coût : 600 boucliers.
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : méthode scientifique
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : la plus importante merveille de toutes car elle vous permet de prendre de l'avance sur les autres civilisations ou de l'accroître encore plus. Changez la technologie (parmi celles à votre disposition) que vous recherchiez par celle que vous voulez acquérir un tour avant l'achèvement de cette merveille. Vous pourrez ensuite choisir librement la seconde technologie gratuite.

• Théâtre de Shakespeare

Effets : une fois cette merveille achevée, elle transforme 8 citoyens mécontents en citoyens satisfaits dans la cité où elle a été construite.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 8
Technologie nécessaire à sa construction : Beaux-Arts
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : merveille intéressante si vous voulez avoir une cité pleine de citoyens heureux ou avec une grande production de points de culture. Sinon, laissez tomber et construisez-la seulement lorsque vous en aurez le temps ou l'envie.

• Université de Newton

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double la recherche que génère la cité où elle a été construite. Provoque l'âge d'or des civilisations scientifiques qui la construisent.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 6
Technologie nécessaire à sa construction : théorie de la gravitation
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : une merveille très importante et très utile dans tous les types de parties que vous mènerez.

• Voyage de Magellan

Effets : une fois cette merveille achevée, elle améliore de 1 point le mouvement de toutes vos unités navales. Provoque l'âge d'or des civilisations expansionnistes ou commerçantes qui la construisent.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 3
Technologie nécessaire à sa construction : navigation
Technologie annulant ses effets : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : bien que cette merveille ne soit pas essentielle pour gagner une partie, je vous conseille de la faire car vos unités navales pourront se déplacer plus vite et plus loin que celles de vos adversaires. Elle peut être vitale pour les parties de conquêtes ou de dominations.

Les petites merveilles

Ces merveilles sont accessibles à toutes les civilisations du jeu. Vous devez simplement avoir la technologie et remplir les conditions requises afin de pouvoir les construire.
Elles sont automatiquement détruites si la cité où elles se trouvent est prise par un ennemi. Vous pourrez toujours les reconstruire si vous le souhaitez.

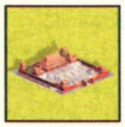
• Académie militaire

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permettra de construire une unité appelée "Armée" dans la cité où a été construite la merveille.
Cette unité appelée "Armée" vous permettra de former une Armée comme avec un Héros (voir le chapitre sur La guerre).
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 1
Technologie nécessaire à sa construction : tradition militaire
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir au moins une armée de votre civilisation qui ait gagné un combat contre une unité militaire adverse.
Ressources stratégiques nécessaires à sa

construction : aucune
Commentaire : c'est une merveille essentielle pour tous les parties de conquêtes ou de dominations. En effet, elle vous permet de construire des armées sans attendre qu'un Héros apparaisse au hasard des combats.

• Agence de renseignements

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet d'implanter des espions dans chacune des capitales des civilisations adverses (voir la rubrique Espionnage dans le chapitre Diplomatie).
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 1
Technologie nécessaire à sa construction : espionnage
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : très utile quel que soit votre mode de jeu car elle vous permet, même en état de guerre, de garder un œil sur l'adversaire grâce aux espions.



• Cité interdite

Effets : une fois cette merveille achevée, elle compte comme un palais dans la cité où elle est construite.
Coût : 300 boucliers
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir fondé au moins 8 cités avant de pouvoir la construire.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : c'est certainement l'une des plus importantes petites merveilles que puisse construire votre civilisation. Elle compte comme un palais dans la cité où elle est construite. Cela signifie que vous en tirez exactement les mêmes avantages au niveau de la corruption et du gaspillage. Cela marche aussi bien pour les cités alentours comme pour le vrai palais.

• Épopée

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet d'augmenter la probabilité d'apparition d'un Héros lors des combats engageant vos troupes militaires.
Coût : 200 boucliers
Points de culture générés : 4
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : vous devez au moins avoir un héros.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : vous devez avoir au moins une armée de votre civilisation qui ait gagné un combat contre une unité militaire adverse.
Commentaire : grâce à elle, les probabilités d'apparition des Héros passe de 1 sur 16 à 1 sur 12. Cela la rend très intéressante pour les civilisations militaristes mais un peu moins pour les autres. Je vous conseille de la construire malgré tout, surtout si vous êtes souvent en guerre.

• Haut fourneau

Effets : une fois cette merveille achevée, elle double la production de la cité où elle est construite.
Coût : 300 boucliers.
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir du fer et du charbon au sein de la zone exploitable de la cité où vous voulez la construire.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et charbon
Commentaire : très impressionnante, cette petite merveille l'est encore plus lorsqu'on sait qu'elle double aussi la pollution que produit la cité où elle est construite. Ne cherchez pas à la construire avant d'avoir au moins bâti le centre de recyclage dans cette cité.

• IDS

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet de détruire 75 % des ICBM que vos adversaires vous enverront.
Coût : 500 boucliers.
Points de culture générés : 1
Technologie nécessaire à sa construction : défense intégrée
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir au moins 5 cités ayant construit chacune une batterie de missiles sol-air.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : cette petite merveille n'est pas très importante car, généralement, aucune civilisation n'utilise les ICBM. Mais, pour avoir l'esprit tranquille, je vous conseille de la faire quand même, on ne sait jamais.

• Médecine de l'avant

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet à vos unités militaires de reprendre des points de vie à l'intérieur des frontières ennemies comme à l'intérieur des vôtres.
Coût : 500 boucliers.
Points de culture générés : 1
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir au moins 5 cités ayant construit chacune une batterie de missiles sol-air.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : l'une des plus importantes petites merveilles pour les civilisations militaristes car elle leur permet de faire reprendre des points de vie à leurs unités militaires. Ainsi, elles n'ont plus besoin de se replier une fois qu'elles ont perdu trop de points de vie.

• Pentagone.

Effets : une fois cette merveille achevée, elle permet d'ajouter une unité militaire de plus aux armées que vous créerez.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 1
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : vous devez posséder au moins 3 armées dans votre civilisation pour pouvoir la construire.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : l'une des plus importantes petites merveilles pour les civilisations militaristes car elle leur permet de constituer des armées contenant 4 unités militaires. Ce qui en fait alors les armées les plus puissantes du jeu.

• Programme Apollo

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet de construire les différents éléments constituant votre vaisseau spatial pour Alpha Centauri.
Coût : 500 boucliers.
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : astronautique
Conditions requises pour la construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Commentaire : cette petite merveille est vitale pour la victoire consistant à construire le vaisseau spatial pour Alpha Centauri. Donc, vous devez la construire si vous voulez gagner la course à l'espace.

• Wall Street

Effets : une fois cette merveille achevée, elle vous permet de gagner 5 % d'intérêts par tour sur le trésor que possède votre civilisation. Le total des bénéfices ne peut jamais dépasser 50 or par tour.
Coût : 400 boucliers
Points de culture générés : 2
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Conditions requises pour la construction : vous devez avoir au moins 5 cités ayant construit chacune une banque.
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Commentaire : cette petite merveille n'est intéressante que si vous dépensez beaucoup d'argent par tour. Sinon, laissez tomber et faites-la lorsque vous en aurez le temps ou l'envie.

Les unités

Les unités de Civilization 3 sont très variées et couvrent plus de 6 000 ans d'histoire faite de guerres, de conquêtes, de disparitions et de grands faits historiques.
Vous pourrez construire la majeure partie de ces unités mais certaines ne sont disponibles que pour une seule civilisation.
Savoir bien utiliser toutes les unités du jeu est le plus sûr moyen de gagner n'importe quelle partie.

• Archers

Attaque : 2
Défense : 1
Mouvements : 1
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : code du guerrier
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : archers longs
Commentaire : c'est votre première vraie unité de combat. Elle vous permettra de mener de petites guerres contre vos voisins ou de détruire plus rapidement les villages de barbares.
Son seul réel avantage est le fait qu'elle ne nécessite pas de ressources pour être fabriquée, ce qui la rend très économique.

• Archers babyloniens

Unité militaire spécifique à Babylone qui remplace les unités d'archers.
Attaque : 2
Défense : 2
Mouvements : 1
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : code du guerrier
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune disponible
Commentaire : c'est la première vraie unité de combat dont disposent les Babyloniens. Elle leur permettra de mener rapidement des guerres contre leurs voisins ou de détruire rapidement les villages de barbares.
Elle comporte 2 avantages : d'une part, elle ne nécessite pas de ressources pour être fabriquée, ce qui la rend très économique et, d'autre part, elle possède une défense améliorée par rapport à l'Archer de base.

• Archers longs

Attaque : 4
Défense : 1
Mouvements : 1
Coût : 40 boucliers.
Technologie nécessaire à sa construction : invention
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité d'Archers disponible durant l'époque médiévale n'est pas très bonne. À part le fait qu'elle ne nécessite pas de ressources pour sa construction, ses principaux défauts sont les suivants : elle ne se déplace que de 1, elle a une défense des plus pitoyables et ne peut pas être modifiée par la suite. En résumé, évitez de produire cette unité à moins que vous y soyez obligé par le manque de ressources stratégiques.

• Armée

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Capacité de transport : 3
Coût : 400 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : pour construire une Armée, vous devez avoir un Héros ou une Académie militaire disponible dans l'une de vos villes (voir pour plus de détails le chapitre sur les Armées dans la rubrique La guerre).

• Arquebusiers

Attaque : 2
Défense : 4
Mouvements : 1
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : poudre à canon
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : salpêtre
Mise à niveau en : fusiliers
Commentaire : c'est la meilleure troupe de défense de toute l'époque médiévale. Elle vous permettra de mieux défendre vos cités et votre population contre vos ennemis.

• Artillerie

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Facteur de bombardement : 12
Portée : 2
Cadence de tir : 2
Coût : 80 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : pièces de rechange
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : artillerie radar
Commentaire : c'est la meilleure et la seule troupe terrestre de bombardement de l'époque industrielle. Elle vous permettra d'attaquer en toute sécurité les troupes ennemies. Malheureusement comme les unités terrestres de bombardement des époques précédentes, elles ne peuvent se défendre par elles-mêmes (voir pour plus de détails le chapitre Bien mener une guerre dans la rubrique La guerre).

• Artillerie radar

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Facteur de bombardement : 16
Portée : 2
Cadence de tir : 2
Coût : 120 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : robotique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium.
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'ultime troupe terrestre de bombardement. Elle vous permettra d'attaquer en toute sécurité les troupes ennemies. Malheureusement comme les unités terrestres de bombardement des époques précédentes, elles ne peuvent se défendre par elles-mêmes (voir pour plus de détails le chapitre Bien mener une guerre dans la rubrique La guerre).

• Bombardiers

Attaque : 0
Défense : 2
Rayon d'action opérationnel : 6
Facteur de bombardement : 8
Portée : 0
Cadence de tir : 3
Coût : 100 boucliers.
Technologie nécessaire à sa construction : vol
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : Bombardiers furtifs
Commentaire : c'est la première unité de Bombardiers du jeu. Contrairement aux autres unités militaires, les unités aériennes comme celles des Bombardiers et des Chasseurs ne sont pas directement contrôlables. Vous devez leur donner des missions à effectuer comme "Bombarder" ou "Transfert" afin de les utiliser en combat. C'est la meilleur troupe de bombardement avant l'apparition des Bombardiers furtifs.

• Bombardiers furtifs

Attaque : 0
Défense : 0
Rayon d'action opérationnel : 8
Facteur de bombardement : 8
Portée : 0
Cadence de tir : 3
Coût : 240 boucliers.
Technologie nécessaire à sa construction : furtivité
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et aluminium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'ultime unité de Bombardiers du jeu. Vous pouvez ordonner aux Bombardiers furtifs d'effectuer des missions de "Bombardement de précision" qui permettent de cibler uniquement les améliorations urbaines d'une cité. Cette capacité en fait l'une des armes les plus redoutables de tout le jeu. Les unités aériennes furtives ont plus de chances de sortir intactes de leurs rencontres avec des Chasseurs ennemis ou des batteries de SAM.

• Canons

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Facteur de bombardement : 8
Portée : 1
Cadence de tir : 1
Coût : 40 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : métallurgie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et salpêtre.
Mise à niveau en : Artillerie
Commentaire : c'est la seule troupe terrestre de bombardement de l'époque médiévale. Elle vous permettra d'attaquer en toute sécurité les troupes ennemies. Malheureusement comme les unités terrestres de bombardement des époques précédentes, elles ne peuvent se défendre par elles-mêmes (voir pour plus de détails le chapitre Bien mener une guerre dans la rubrique La guerre).

• Caravelles

Attaque : 1
Défense : 2
Mouvements : 3
Capacité de transport : 3
Coût : 40 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : astronomie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Galions
Commentaire : c'est la première troupe maritime que vous découvrirez à l'époque médiévale. Elle peut se déplacer sans risques sur les cases de mer et peut transporter 3 unités militaires à son bord. Attention si vous la faites terminer son tour sur une case d'océan, elle risque de couler.

• Catapultes

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Facteur de bombardement : 4
Portée : 1
Cadence de tir : 1
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : mathématique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Canons
Commentaire : c'est la première troupe terrestre de bombardement disponible dans le jeu. Elle vous permettra d'attaquer en toute sécurité les troupes ennemies. Malheureusement comme les unités terrestres de bombardement des époques suivantes, elles ne peuvent se défendre par elles-mêmes (voir pour plus de détails le chapitre Bien mener une guerre dans la rubrique La guerre).

• Cavalerie

Attaque : 6
Défense : 3
Mouvements : 3
Coût : 80 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : tradition militaire
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux et salpêtre
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la dernière troupe montée que vous pourrez construire dans le jeu. Elle vous servira d'unité d'attaque jusqu'à ce que vous puissiez construire des Chars d'assaut.

• Cavaliers

Attaque : 2
Défense : 1
Mouvements : 2
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : équitation
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux
Mise à niveau en : Chevaliers
Commentaire : c'est la première troupe montée que vous pourrez construire dans le jeu. Elle sera votre unité d'attaque la plus rapide avant l'arrivée du Chevalier au début de l'époque médiévale.

• Chars antiques

Attaque : 1
Défense : 1
Mouvements : 2
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : roue
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux
Mise à niveau en : Cavaliers
Commentaire : c'est la toute première troupe

d'attaque rapide du jeu. Elle vous servira très peu, à moins de mettre du temps à rechercher l'Équitation qui vous donnera les Cavaliers. Le mieux est d'attendre un peu pour pouvoir construire directement les Cavaliers.

• Chars d'assaut

Attaque : 16
Défense : 8
Mouvements : 2
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : transport motorisé
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et caoutchouc
Mise à niveau en : Chars modernes
Commentaire : c'est la meilleure unité d'attaque rapide de toute l'époque industrielle. Elle sera votre fer de lance dans la guerre jusqu'à l'arrivée des Chars modernes dans votre arsenal militaire.

• Chars de Guerre

Unité militaire spécifique à l'Égypte qui remplace les unités de Chars antiques.
Attaque : 2
Défense : 1
Mouvements : 2
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : roue
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité replace avantageusement les Chars antiques. Elle vous servira bien plus longtemps que ceux-ci car elle possède les mêmes caractéristiques que les Cavaliers. Le seul point faible de cette unité est de ne pouvoir être modifiée par les Chevaliers lorsque leur technologie est disponible.

• Chars modernes

Attaque : 24
Défense : 16
Mouvements : 3
Coût : 120 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : fibres synthétiques
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole, caoutchouc et aluminium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'ultime unité d'attaque rapide du jeu. Elle sera votre fer de lance dans toutes les guerres que vous mènerez après sa découverte.

• Chasseurs

Attaque : 4
Défense : 2
Rayon d'action opérationnel : 4
Facteur de bombardement : 2
Portée : 0
Cadence de tir : 1
Coût : 80 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : vol
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : Chasseur à réaction
Commentaire : disponible en même temps que le Bombardier, le Chasseur est votre première unité d'interdiction aérienne. Il peut effectuer les mêmes missions que le Bombardier et il en possède une spécifique "Supériorité aérienne", qui lui permet de contrôler le ciel de la cité où il effectue cette mission. Au cours de celle-ci, il attaquera automatiquement les unités aériennes ennemies qui passeront la moitié de leur rayon d'action opérationnel.

• Chasseurs furtifs

Attaque : 0
Défense : 0
Rayon d'action opérationnel : 6
Facteur de bombardement : 4
Portée : 0
Cadence de tir : 2
Coût : 120 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : furtivité
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et aluminium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : ce n'est pas un Chasseur à proprement parler mais plutôt un Bombardier léger de reconnaissance. En effet, il peut effectuer toutes les missions des Chasseurs sauf celle de "Supériorité aérienne" et il dispose lui aussi de la mission "Bombardement de précision" comme les Bombardiers furtifs. Comme le Chasseur à réaction, le Chasseur furtif peut voir à 2 cases de distance quelle que soit la nature du terrain. Comme tous les unités aériennes furtives, les Chasseurs furtifs ont plus de chances de sortir indemnes de leurs rencontres avec des Chasseurs ennemis ou des batteries de SAM. Je n'ai toujours pas compris à quoi peut bien servir cette unité qui touche à tout sans réellement faire une mission correcte.

• Chasseurs à réaction

Attaque : 8
Défense : 4
Rayon d'action opérationnel : 6
Facteur de bombardement : 2
Portée : 0
Cadence de tir : 1
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : moteur fusée
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et aluminium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est le meilleur Chasseur de tout le jeu. Il peut effectuer toutes les missions des Chasseurs et dispose d'une plus grande puissance de feu. Le Chasseur à réaction peut voir jusqu'à une distance de 2 cases quel que soit le terrain. Je vous conseille fortement d'en avoir un dans chacune de vos villes en cas de coup dur.

• Chevaliers

Attaque : 4
Défense : 3
Mouvements : 2
Coût : 70 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : chevalerie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux et fer
Mise à niveau en : Cavalerie
Commentaire : c'est la plus puissante unité d'attaque rapide du début de l'époque médiévale. Elle possède une très bonne défense, ce qui la rend très utile dans tous les cas de figure. La seule unité qui puisse la surpasser, c'est la Cavalerie mais elle n'arrive que vers la fin de l'ère médiévale. De plus, vous pouvez mettre à niveau les Chevaliers en Cavalerie lorsque la technologie est disponible, alors ne vous privez pas de cette superbe unité.

• Colons

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Coût de population : 2
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : lorsque vous créez une unité de Colons, la cité qui la construit perd 2 unités de population. Si vous attaquez une unité de Colons ennemis, celle-ci se transforme alors en 2 unités de travailleurs. Vos adversaires peuvent agir de même avec vos Colons, alors faites attention. Si un Barbare attaque l'une de vos unités de Colons, celle-ci est détruite.
Les Colons peuvent accomplir 2 ordres :
- Fonder une cité : cela vous permet de construire une nouvelle cité à l'endroit où se trouve l'unité de Colons lorsque vous lui en donnez l'ordre.

- S'intégrer à une cité : avec cette option, vous pourrez augmenter artificiellement la taille d'une cité. Placez votre unité de Colons dans la cité que vous voulez agrandir et donnez alors l'ordre aux Colons de rejoindre les habitants de la cité.

Les Colons sont l'une de vos unités les plus essentielles de tout le jeu, aussi protégez-les contre toutes les attaques possibles. Prenez garde également à la population de la ville où vous créez les Colons, sinon vous risquez vite de dépeupler la cité.

• Combattants à cheval

Unité militaire spécifique à la Chine qui remplace les unités de Chevaliers.

Attaque : 4
Défense : 3
Mouvements : 3
Coût : 70 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : chevalerie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux et fer
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité d'attaque rapide spécifique aux Chinois remplace les unités de Chevaliers lorsque vous découvrez la Chevalerie. Les Combattants à cheval possèdent les mêmes caractéristiques que les Chevaliers, sauf leur mouvement qui passe à 3. Cette petite différence les rend bien plus puissants que les Chevaliers normaux car ils peuvent aller plus loin et plus vite qu'eux.

• Corsaires

Attaque : 2
Défense : 1
Mouvements : 3
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : magnétisme
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et salpêtre
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'unité navale spécialement conçue pour semer le chaos sur les océans. En effet, cette unité vous permet d'attaquer en toute impunité les navires des autres civilisations. Les Corsaires ne révèlent jamais leur patrie d'origine et leurs attaques ne peuvent donc pas entraîner de guerre.

• Cosaques

Unité militaire spécifique à la Russie qui remplace les unités de Cavalerie.

Attaque : 6
Défense : 4
Mouvements : 3
Coût : 80 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : tradition militaire
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux et salpêtre
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité d'attaque rapide spécifique aux Russes remplace les unités de Cavalerie lorsque vous découvrez la Tradition militaire. Les Cosaques possèdent les mêmes caractéristiques que la Cavalerie, sauf leur mouvement qui passe à 3. Cette petite différence les rend bien plus puissants que la Cavalerie normale car ils peuvent aller plus loin et plus vite qu'eux.

• Croiseurs AEGIS

Attaque : 12
Défense : 10
Mouvements : 5
Facteur de bombardement : 4
Portée : 2
Cadence de tir : 2
Coût : 160 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : robotique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium et uranium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la meilleure unité navale de tout le jeu. Bien qu'elle soit moins puissante qu'un Cuirassé moderne, elle est bien plus versatile que lui. En effet, elle peut voir à 2 cases de distance quel que soit le terrain et peut repérer les unités de sous-marins dans son champ de vision. Cela, couplé à une très bonne capacité de défense, en fait la meilleure unité d'escorte pour vos transports ou vos porte-avions.

• Cuirassés modernes

Attaque : 18
Défense : 12
Mouvements : 5
Facteur de bombardement : 8
Portée : 2
Cadence de tir : 2
Coût : 200 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : production de masse
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la plus puissante unité navale de tout le jeu. Sa puissance d'attaque et sa capacité de bombardement en font l'une des pièces maîtresses de toute flotte digne de ce nom. Seul le porte-avions la bat au niveau de la capacité de bombardement grâce aux Bombardiers qu'il emporte. Malheureusement, les Cuirassés modernes sont très vulnérables aux attaques de sous-marins et, s'ils ne sont pas accompagnés d'un Croiseur AEGIS, ils ne tiendront pas longtemps.

• Cuirassés à vapeur

Attaque : 4
Défense : 4
Mouvements : 4
Facteur de bombardement : 4
Portée : 1
Cadence de tir : 2
Coût : 80 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : machine à vapeur
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et charbon
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la première unité navale de l'ère industrielle. Sa puissance et sa rapidité la mettent un cran au-dessus de tous les navires des époques précédentes. Seule l'arrivée du Destroyer mettra fin à sa suprématie sur les mers.

• Destroyers

Attaque : 12
Défense : 8
Mouvements : 5
Facteur de bombardement : 6
Portée : 1
Cadence de tir : 2
Coût : 120 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : combustion interne
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : la vitesse et la puissance de feu du Destroyer en font l'une des principales unités navales de l'ère industrielle. Seul le Cuirassé moderne le surpasse dans tous les domaines. Il vous sera très utile pour porter rapidement la guerre sur les côtes ennemies. Sa puissance de bombardement en fera aussi une pièce maîtresse lors de l'attaque de cités côtières ennemies.

• Éclaireurs

Unité militaire uniquement constructible par les civilisations expansionnistes (Amérique, Zoulous, Iroquois, Russie et Britanniques).

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 2

Coût : 10 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Explorateurs
Commentaire : c'est l'une des unités de base avec laquelle commencent toutes les civilisations expansionnistes du jeu. Elle vous permettra d'explorer rapidement le monde autour de vous et de nouer des relations avec les civilisations que vous rencontrerez.

• Éléphant de guerre

Unité militaire spécifique à l'Inde qui remplace les unités de Chevaliers.

Attaque : 4
Défense : 3
Mouvements : 2
Coût : 70 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : chevalerie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : bien qu'ils ne possèdent pas de caractéristiques différentes de celles des Chevaliers, les Éléphants de guerre possèdent un avantage énorme sur eux : ils ne nécessitent aucune ressource pour être construits. Cette faculté les place au premier plan dans toutes les guerres que vous mènerez au cours de l'ère médiévale.

• Épéistes

Attaque : 3
Défense : 2
Mouvements : 1
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : travail du fer
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la meilleure unité de guerre de l'époque antique. Elle vous permettra de mener plus facilement la guerre durant cette période. Le seul vrai problème, c'est que si vous ne possédez pas de fer, vous ne pourrez pas en construire.

• Explorateurs

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 2
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : navigation
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : les Explorateurs sont de précieuses unités qui vous permettront d'explorer rapidement une région inconnue. L'Explorateur possède également la capacité de se déplacer partout, quel que soit le terrain, comme s'il se trouvait toujours sur une route.

• F-15

Unité militaire spécifique à l'Amérique qui remplace les unités de Chasseurs à réaction.

Attaque : 8
Défense : 4
Rayon d'action opérationnel : 6
Facteur de bombardement : 4
Portée : 0
Cadence de tir : 2
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : moteur fusée
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et aluminium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité américaine remplace les Chasseurs à réaction. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles des Chasseurs mais sa puissance de bombardement est grandement améliorée. Cette unité aérienne possède les mêmes capacités que les Chasseurs à réaction. Elle est un peu "la bonne à tout faire" des unités aériennes américaines. Elle peut en effet aussi bien protéger qu'attaquer, ce qui la rend indispensable lors des guerres.

• Frégates

Attaque : 2
Défense : 2
Mouvements : 4
Facteur de bombardement : 2
Portée : 1
Cadence de tir : 2
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : magnétisme
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et salpêtre
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la première unité navale à pouvoir effectuer des bombardements sur les cités et les côtes ennemies. Elle vous permettra de maîtriser les océans de l'époque médiévale.

• Fusiliers

Attaque : 4
Défense : 6
Mouvements : 1
Coût : 80 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : nationalisme
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Infanterie
Commentaire : c'est la première véritable unité de défense de l'ère industrielle. Mettez à niveau vos Arquebusiers en Fusiliers dès que vous en avez la possibilité car vous en aurez besoin, surtout si vous êtes en guerre.

• Galions

Attaque : 1
Défense : 2
Mouvements : 4
Capacité de transport : 4
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : magnétisme
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Transports
Commentaire : c'est la première véritable unité de transport naval capable de se déplacer sur l'océan sans risques. Elle vous permet aussi d'emporter pas moins de 4 unités en même temps. Elle restera votre principale troupe de transport jusqu'à ce que vous puissiez construire des transports.

• Galères

Attaque : 1
Défense : 1
Mouvements : 3
Capacité de transport : 2
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : cartographie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Caravelles
Commentaire : cette unité sera votre seule et unique unité navale durant toute l'époque antique et une grande partie de l'époque médiévale. Sa faiblesse principale est d'être perdue si elle finit son tour sur une case de mer ou d'océan. Seule la construction du Grand phare vous permettra de vous déplacer librement sur la mer, mais pas sur l'océan.

• Guerriers

Attaque : 1
Défense : 1
Mouvements : 1
Coût : 10 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Épéistes

Commentaire : c'est l'unité militaire de base au début de la partie. Elle vous servira surtout à explorer la carte et à détruire les villages de Barbares qui se trouvent dans les alentours.

• Guerriers Jaguar

Unité militaire spécifique aux Aztèques qui remplace les unités de Guerriers.

Attaque : 1
Défense : 1
Mouvements : 2
Coût : 10 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité aztèque remplace celle du Guerrier de base du début de partie. Le fait qu'on puisse la construire dès le début de la partie permet aux Aztèques de connaître rapidement leur âge d'or. À part cela, sa meilleure capacité de mouvement lui permet de se déplacer plus loin et plus vite que les Guerriers.

• Guerriers à cheval

Unité militaire spécifique aux Iroquois qui remplace les unités de Cavaliers.

Attaque : 3
Défense : 1
Mouvements : 2
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : équitation
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : chevaux
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité d'attaque rapide sera la plus puissante troupe d'attaque jusqu'à la découverte des Chevaliers. Pour les Iroquois, cette unité remplace les Cavaliers. Sa puissance d'attaque en fait une unité précieuse pour l'attaque mais sa faible défense la laisse vulnérable, même aux attaques des Guerriers. Utilisez cette troupe avec précaution.

• Hoplites

Unité militaire spécifique à la Grèce qui remplace les unités de Lanciers.

Attaque : 1
Défense : 3
Mouvements : 1
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : travail du bronze
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité de défense sera la plus puissante de toute l'Antiquité et seul l'avènement des Arquebusiers mettra fin à sa domination. Cette unité grecque sera la plus puissante unité de défense de début de partie. Son seul gros désavantage est qu'on ne puisse pas la mettre à niveau.

• Hélicoptères

Attaque : 0
Défense : 2
Rayon d'action opérationnel : 6
Capacité de transport : 1
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aéronautique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et caoutchouc
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la seule unité aérienne qui puisse faire du transport de troupes. Seules les unités militaires à pied (Fusiliers, Marines...) peuvent l'utiliser comme transport.

• Héros

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 3
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : les Héros apparaissent au hasard lors de combats victorieux menés par vos troupes d'élite. Les Héros peuvent servir à 2 choses, une fois dans l'une de vos cités :
- Finir un grand projet (merveilles ou autres).
- Constituer une Armée (voir pour plus de détails le chapitre sur les Héros dans la rubrique La guerre).

• ICBM

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Coût : 500 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : satellites
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium et uranium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est un missile nucléaire intercontinental. Il vous permet de faire une attaque nucléaire n'importe où sur la carte du monde. Les attaques nucléaires sont désastreuses pour les cités qu'elles frappent. Elles ont 50 % de chances de détruire toutes les unités militaires dans la case où elles tombent ainsi que sur les cases adjacentes. Elle font disparaître près de la moitié de la population des villes sur lesquelles elles tombent et modifient radicalement le terrain autour de la case où elle frappent. Elles causent aussi une pollution monstre qui augmente effroyablement le réchauffement de la planète. L'usage des attaques nucléaires est condamné par la communauté internationale, et y avoir recours risque de vous faire entrer en guerre contre toutes les autres civilisations (même vos alliés).

• Immortels

Unité militaire spécifique à la Perse qui remplace les unités d'Épéistes.

Attaque : 4
Défense : 2
Mouvements : 1
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : travail du fer
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la meilleure unité d'attaque de toute l'Antiquité. Elle vous permettra de livrer des guerres avec de plus grandes chances de victoires. Seule l'arrivée des Chevaliers mettra fin à sa domination sur le terrain.

• Impis

Unité militaire spécifique aux Zoulous qui remplace les unités de Lanciers.

Attaque : 1
Défense : 2
Mouvements : 2
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : travail du bronze
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité possède les avantages des unités d'attaque rapides et des unités de défense. Elle vous permettra de vous replier lorsque les combats tourneront en votre défaveur. Mais à part cela, je ne vois pas trop à quoi elle peut bien servir...

• Infanterie

Attaque : 6
Défense : 10
Mouvements : 1
Coût : 90 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : pièces de rechange

Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : caoutchouc
Mise à niveau en : Infanterie mécanisée
Commentaire : c'est la meilleure unité de défense de toute l'ère industrielle. Elle vous permettra de défendre vos cités contre n'importe quoi. Seuls les chars d'assaut risquent de lui poser vraiment des problèmes.

• Infanterie mécanisée

Attaque : 12
Défense : 18
Mouvements : 2
Coût : 110 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : informatique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et caoutchouc
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'unité de défense ultime du jeu. Rien ne lui arrive à la cheville lorsqu'il s'agit de défendre vos villes, même les Chars modernes risquent d'en prendre plein la figure s'ils l'attaquent.

• Lanciers

Attaque : 1
Défense : 2
Mouvements : 1
Coût : 20 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : travail du bronze
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aucune
Mise à niveau en : Piquiers
Commentaire : voici votre première unité de défense du jeu et la seule de toute l'Antiquité. Ce sera la clé de voûte de la défense de vos cités jusqu'à la découverte des Piquiers qui prendront alors la relève.

• Légionnaires

Unité militaire spécifique à Rome qui remplace les unités d'Épéistes.
Attaque : 3
Défense : 3
Mouvements : 1
Coût : 30 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : travail du fer
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité conjugue une bonne attaque à une très bonne défense. Elle vous servira à conquérir de nombreuses villes lors des guerres. Elle vous permettra de les défendre efficacement jusqu'à la construction d'unités de défense.

• Marines

Attaque : 8
Défense : 6
Mouvements : 1
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : Opérations amphibies
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : caoutchouc
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'une des meilleures troupes d'assaut qui existent dans le jeu. Bien qu'elle n'ait pas la puissance d'un char d'assaut, cette unité possède une capacité qui lui est propre : elle peut attaquer les cités côtières depuis ses navires de transport. Combiné avec les bombardements d'autres unités navales, ce style d'attaque peut être dévastateur.

• Missiles de croisière

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Facteur de bombardement : 16
Portée : 2
Cadence de tir : 3
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : moteur fusée
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est la plus puissante unité de bombardement qui existe dans le jeu. Le seul gros problème avec elle, c'est qu'elle est détruite à chaque utilisation. Son efficacité s'en trouve alors grandement réduite, ce qui en fait une arme très coûteuse.

• Mousquetaires

Unité militaire spécifique à la France qui remplace les unités d'Arquebusiers.
Attaque : 3
Défense : 4
Mouvements : 1
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : poudre à canon
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : salpêtre
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité spécifique aux Français détient une attaque plus forte que l'unité qu'elle remplace. Cette modification lui permet de prendre part aux combats lors de guerres plutôt que de rester en arrière en attendant que des cités tombent. À part cela, elle reste la meilleure unité de défense de l'époque médiévale.

• Nucléaire tactique

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Coût : 300 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : astronautique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : aluminium et uranium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité possède la même puissance destructrice et entraîne les mêmes conséquences que les ICBM. Sa seule véritable différence est d'avoir une portée bien moins grande. C'est aussi le seul missile nucléaire à pouvoir prendre place à bord de sous-marins nucléaires.

• Panzers

Unité militaire spécifique à l'Allemagne qui remplace les unités de Chars d'assaut.
Attaque : 16
Défense : 8
Mouvements : 3
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : transport motorisé
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et caoutchouc
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité possède une capacité de mouvement supérieure à celle des Chars d'assaut normaux, ce qui lui permet de se déplacer plus vite et d'aller bien plus loin qu'eux. Cette unité est spécifique aux Allemands et remplace les Chars d'assaut de cette civilisation. Sa meilleure capacité de déplacement en fait un atout majeur lors de guerres menées durant l'ère industrielle.

• Parachutistes

Attaque : 6
Défense : 8
Mouvements : 1
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aéronautique
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole et caoutchouc
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité militaire peut utiliser l'ordre "Parachutage" qui lui permet de lancer un assaut depuis n'importe laquelle de vos cités possédant un aéroport. Avec cette capacité spéciale, vous pouvez mener des actions de sabotage derrière les lignes ennemies très rapidement et sans avoir besoin de transports (voir pour plus de détails le chapitre Comment utili-

ser au mieux vos troupes dans la rubrique La guerre).

• Piquiers

Attaque : 1
Défense : 3
Mouvements : 1
Coût : 30 boucliers.
Technologie nécessaire à sa construction : féodalité
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer
Mise à niveau en : Arquebusiers
Commentaire : c'est la seconde unité de défense de tout le jeu. Bien que plus puissante que celle des Lanciers, elle est très rapidement remplacée par les Arquebusiers qui apparaissent durant la même période historique. N'améliorez vos Lanciers en Piquiers que si vous êtes sûr de ne pas obtenir les Arquebusiers rapidement, sinon ce serait de l'argent jeté par les fenêtres.

• Porte-avions

Attaque : 1
Défense : 8
Mouvements : 4
Capacité de transport : 4 (seulement des unités aériennes).
Coût : 180 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : production de masse
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est sans aucun doute la plus puissante unité navale existante. Ce n'est pas sa propre puissance de feu qui la rend si redoutable mais plutôt celle des troupes qu'elle transporte à son bord. Le porte-avions peut transporter un maximum de 4 unités aériennes (Chasseurs ou Bombardiers), ce qui fait toute sa force. Il peut rester largement hors de portée de tous les assauts ennemis tout en lançant des attaques dévastatrices. Le porte-avions peut aussi réparer les unités aériennes à son bord de la même façon qu'une cité possédant un aéroport. Le seul point faible des porte-avions est leur faible défense qui les rend vulnérables aux attaques. Utilisez toujours des Destroyers ou des Croiseurs AEGIS pour les escorter.

• Samouraïs

Unité militaire spécifique au Japon qui remplace les unités de Chevaliers.
Attaque : 4
Défense : 4
Mouvements : 2
Coût : 70 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : chevalerie
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité conjugue une bonne attaque à une très bonne défense. Elle vous servira à conquérir de nombreuses villes lors des guerres. Elle vous permettra de les défendre efficacement jusqu'à la construction d'unités de défense. De plus, elle est plus économique que l'unité des Chevaliers car elle ne demande que du fer pour être construite.

• Sous-marins

Attaque : 8
Défense : 4
Mouvements : 3
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : production de masse
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'unité la plus sournoise du jeu car elle reste indécelable jusqu'à ce qu'elle attaque sa proie avant de disparaître à nouveau. Seuls les autres Sous-marins et les Croiseurs AEGIS peuvent voir et donc attaquer un Sous-marin.

• Sous-marins nucléaires

Attaque : 8
Défense : 4
Mouvements : 4
Capacité de transport : 1 (seulement un nucléaire tactique)
Coût : 140 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : fission
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : uranium
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est le plus puissant des sous-marins du jeu. Ce n'est pas sa puissance d'attaque qui le rend dangereux mais plutôt le fait de transporter un nucléaire tactique. Cette arme ainsi que la capacité de la tirer tout en restant caché lui donnent une puissance monstrueuse.

• Transport

Attaque : 1
Défense : 4
Mouvements : 5
Capacité de transport : 8
Coût : 100 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : combustion interne
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : pétrole
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : c'est l'ultime navire de transport du jeu. Sa capacité d'emport lui permet de contenir 8 unités militaires à son bord. Sa vitesse en fait l'une des unités navales les plus rapides. Seule sa défense reste faible et le laisse à la merci d'une attaque. Faites toujours escorter vos transports par des Destroyers ou des Croiseurs AEGIS.

• Travailleurs

Attaque : 0
Défense : 0
Mouvements : 1
Coût : 10 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : aucune
Coût de population : 1
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : lorsque vous créez une unité de Colons, la cité qui la construit perd 1 unité de population. Si vous attaquez une unité de Travailleurs ennemis, celle-ci est capturée et vous pouvez l'utiliser comme bon vous semble. Vos adversaires peuvent agir de même avec vos Travailleurs, alors faites attention. Si un Barbare attaque une de vos unités de Travailleurs, celle-ci est détruite. Les Travailleurs peuvent accomplir pas mal de choses (voir pour plus de détails le chapitre sur les améliorations de terrains dans la rubrique Les premiers pas au début de ce dossier), y compris s'intégrer dans une cité comme les Colons. Les Travailleurs sont l'une de vos unités les plus essentielles de tout le jeu. Vous devez au moins en avoir un nombre égal à celui de vos cités. Cela leur permettra d'aller plus vite et de faire un meilleur travail.

• Vaisseaux de ligne

Unité militaire spécifique aux Britanniques qui remplace les unités de Frégates.
Attaque : 3
Défense : 2
Mouvements : 4
Facteur de bombardement : 3
Portée : 1
Cadence de tir : 2
Coût : 60 boucliers
Technologie nécessaire à sa construction : magnétisme
Ressources stratégiques nécessaires à sa construction : fer et salpêtre
Mise à niveau en : aucune
Commentaire : cette unité britannique, remplaçant les Frégates, est bien plus puissante que ces dernières. Elle surclasse toutes les autres unités maritimes de l'époque médiévale. Elle vous permettra de maîtriser les océans jusqu'à l'arrivée des Cuirassés à vapeur.

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (LES NUMÉROS 1 À 24 INCLUS SONT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES II	32, BO7	DRACULA II	39	L'AMERZONE	26	RIVAL REALMS	25
ALERTE ROUGE 2 : YURI'S REVENGE	44	DRAKAN	31	LANDS OF LORE	BO4	ROAD TO INDIA	42
ALPHA CENTAURI	26	DUNE 2000	BO4	LANDS OF LORE 3	28	ROME	37
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30	DUNGEON KEEPER	BO3	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SAM & MAX	BO1
ALONE IN THE DARK	BO1	DUNGEON KEEPER 2	29	L'ODYSSÉE	38	SCHIZM	44
ALONE IN THE DARK 2	BO1	ÉGYPTE 1156 AV.	BO3	LES FOURMIS	37	SHADOW MAN (SOLUCE) (1re PARTIE)	30
ALONE IN THE DARK 3	BO1	ÉGYPTE II	39	LES SIMS	BO8	SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	43	EMPEREUR : LA BATAILLE POUR DUNE	43	LES VISITEURS	BO3	SHIVERS	BO1
AMERICAN MC GEE'S ALICE	41	EMPIRE EARTH	45	LIGHT HOUSE	BO3	SILVER	26
ATLANTIS 2	32, BO7	ETHERLORDS	45	LOOM	BO1	SIMS (ÇA VOUS CHANGE LA VIE, SURPRISE PARTY, ET PLUS SI AFFINITÉS)	45
ATLANTIS 3	44	EVIDENCE	BO1	LOST EDEN	BO1	SIM CITY 2000	BO4
AZTEC	32, BO7	F1 2000	37	LOST IN TIME 1	BO1	SIM CITY 3000	25
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30	F1 RACING SIMULATION	BO3	LOST IN TIME 2	BO1	SOLDIER OF FORTUNE	37
BALDUR'S GATE 2 FIN	41	FADE TO BLACK	BO1	LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	38, BO8	SPACE QUEST VI	BO1
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL	43	FALLOUT	BO3	MARTIAN GOTHIC	39	SPYCRAFT	BO1
BLACK & WHITE	42	FALLOUT 2	25	MAX PAYNE	43	STAR CRAFT BROODWAR (1ère PARTIE)	26
BLADE RUNNER	BO3	FAUST	32, BO7	MDK2	37	STAR CRAFT BROODWAR (2e PARTIE ET FIN)	27
BLAIR WITCH / VOLUME 1	41	FINAL FANTASY 7	BO3	MESSIAH (2e PARTIE ET FIN)	37, BO8	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29, BO8
BLAIR WITCH / VOLUME 2	41	FINAL FANTASY VIII	35	MEDAL OF HONOR	45	STONGHOLD	44
BLAIR WITCH / VOLUME 3	41	FORCE COMMANDER	37	METAL CONFLICT	39	STUPID INVADERS	41
BRAINDEAD 13	BO1	FRANKENSTEIN	BO1	MIGHT & MAGIC 6	BO3	SWAT 3	35, BO7
CAESAR II	BO1	GABRIEL KNIGHT 2	BO1	MONKEY ISLAND	BO3	TEX MURPHY OVERSEER	25
CAESAR III	BO4	GABRIEL KNIGHT 3	33, BO7	MONKEY ISLAND 2	BO3	THE 11TH HOUR	BO1
CARMAGEDDON	BO3	GIANTS	42	MYST	BO1	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
CHINE	BO4	GOBLIINS 2	BO1	MYST III	43	THE DIG	BO1
CLIVE BARKER'S UNDYING	42	GOBLIINS 3	BO1	NEED FOR SPEED 3	BO4	THE LONGEST JOURNEY	35, BO7
COMMANDOS	BO3	GOLDEN GATE KILLER	BO1	NOCTURNE	BO8	THE NOMAD SOUL	33, BO7
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	GRIM FANDANGO	BO4	NO ONE LIVES FOREVER	42	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
COMMANDOS 2 : MEN'S OF COURAGE	44	GROUND CONTROL	38	ODYSÉE	BO8	TIME MACHINE	37
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ère PARTIE)	30	GUNMAN CHRONICLES	41	OPÉRA FATAL	37	TITANIC	BO4
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31	HALF LIFE	BO4	OPÉRATION FLASHPOINT	43	TOMB RAIDER III	BO4
CONGO	BO1	HALF LIFE BLUESHIFT	43	OPÉRATION FLASHPOINT RED HAMMER	45	TOMB RAIDER II (VERSION LONGUE)	29
COUPE DU MONDE 98	BO3	HALF LIFE GENERATION	BO9	PARIS 1313	35, BO7	TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO7
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 1)	42	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO7	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT(1e PART)	37
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 2)	43	HALF LIFE /WORLDCRAFT(2e PART. / FIN)	25	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT(2e PART)	38
CRÉATURES	BO1	HARRY POTTER	45	PHARAON	33	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
CRÉATURES II	BO4	HARVESTER	BO1	PLANESCAPE TORMENT (1ère PARTIE)	35, BO8	TRICHE TRASH	42
CRIMSON SKIES	41	HEART OF DARKNESS	BO3	POMPEI	BO8	TRICHE TRASH	44
D	BO1	HEROES OF MIGHT & M. III	28	PRINCE OF PERSIA 3D	BO8	TROPICO	45
DARK REIGN 2	38	HITMAN, TUEUR À GAGES	41	PROJECT IGI	41	UNREAL	BO3
DARK PROJECT II	38	HOMEWORLD	32, BO7	QUAKE III	34	VAMPIRE	38, BO8
DARKSTONE	31	ICEWIND DALE	39	RAINBOW 6	25	VERSAILLES II - LE TESTAMENT	38, BO8
DESPERADOS	42	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	RAMA	BO4	WARWIND	BO1
DEUS EX	39	INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7	RESIDENT EVIL 2	29	WING COMMANDER PROPHECY	BO3
DEVIL INSIDE	BO8	ISHAR 3	BO1	RESIDENT EVIL 2 (1e PARTIE)	28	X-FILES THE GAME	BO3
DIABLO II	38, BO8	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	BO4	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	41	X-WING ALLIANCE (1e PARTIE)	26
DINO CRISIS	39	KING'S QUEST VII	BO1	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	44	X-WING ALLIANCE (2e PARTIE ET FIN)	27
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30	KING'S QUEST VIII	28	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (2e PARTIE)	45	ZOO TYCON	45
DRACULA	32, BO7	KINGPIN	31	REQUIEM	28	ZORK GRAND INQUISITOR	BO3
DRAGON LORE	BO1	LA ROUTE DU TEMPS	35	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	BO4		

BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou Minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 92 68 84 48* - Par Minitel : 3615 PC SOLUCES*
*3615 et 3668 : 0,34 € TTC/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX — N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN) — E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 ❑38 ❑39 ❑41 ❑42 ❑43 ❑44 ❑45 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 7,50 €**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE «**BEST OF PC SOLUCES**» : ❑ N°1 ❑ N°3 ❑ N°4 ❑ N°5 ❑ N°6 ❑ N°7 ❑ N°8 ❑ N°9 ❑ N°10 **AU PRIX DE 7,50 €**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ ANNÉE DE NAISSANCE 19__

TÉL. FIXE _____ ADRESSE E.MAIL _____

TÉL. PORTABLE _____ CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° _____ EXPIRE FIN _____

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE _____ €

SIGNATURE OBLIGATOIRE

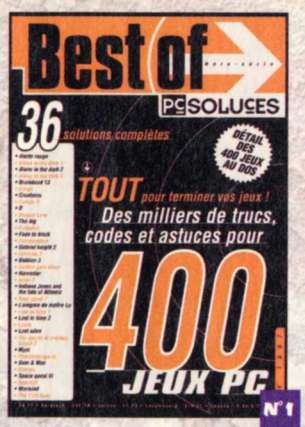
(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement dans la limite des stocks disponibles.. Pour les pays étrangers nous consulter : + 33 3 44 12 52 51 ou par e-mail : abonnement@loisir.net

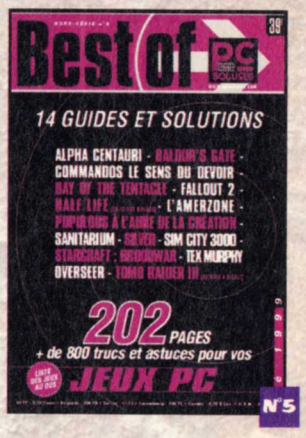
« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

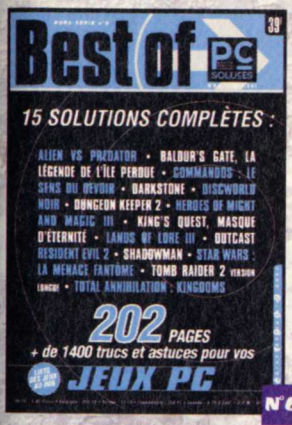
PCS46AT

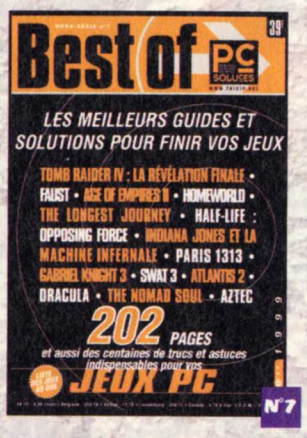
Best of PC & Hors Série

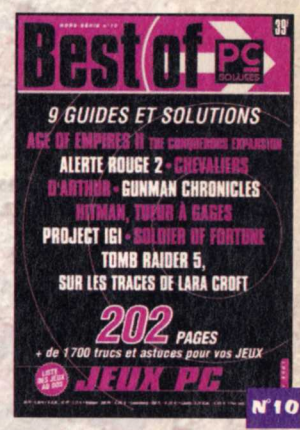
3 numéros Best Of pour 15,10 € (frais de port inclus) à choisir parmi les 9











H.S. n°2 idéal PC 7,50 €

Un guide «pas à pas» pour mieux comprendre votre PC

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

PCS46A2

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 15,10 €* (frais de port inclus) et je choisis les 3 «Best of» n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6 - ❑7 - ❑8 - ❑9 - ❑10

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"idéal PC"** n° : ❑2 au prix de 7,50 €* l'exemplaire (frais de port inclus)

M.❑ **Mme**❑ **Mlle**❑

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance** 19

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Tél. fixe ..... **Tél. portable** .....

e-mail

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par :

Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB .....

Expire fin : .....

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

Par téléphone : 08 92 68 84 48 0,34 € TTC/min **- Par minitel : 3615 PCSOLUCES** 0,34 € TTC/min

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement dans la limite des stocks disponibles. Pour les pays étrangers nous consulter : + 33 3 44 12 52 51 ou par e-mail : abonnement@loisir.net « Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

JÉRUSALEM
Les trois chemins de la Ville sainte

Éditeur : CRYO INTERACTIVE

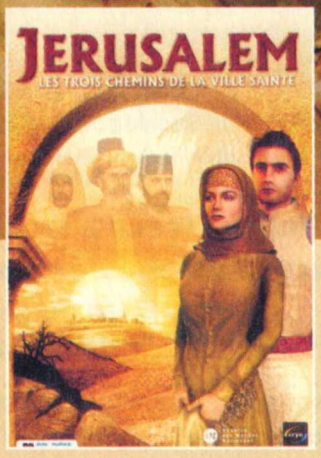
Développeur : Maxis

Texte : Français

Voix : Français

Sortie : Janvier 2002

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo



Vous incarnez Adrian Blake, un célèbre cartographe du XXe siècle. En voyageant à travers le temps, vous partez à la recherche de Sophia, votre fiancée disparue. Après vos aventures sur l'île de Pompéi au Ier siècle, un tourbillon vous a emporté loin de l'explosion du Vésuve. Votre quête n'est pas terminée et cette nouvelle aventure commence aux portes de Jérusalem. Dans ce périple, la fille du Gouverneur a été enlevée et le Poignard sacré d'Isaac dérobé ! Vous devrez mener votre enquête et démêler une intrigue qui menace la paix du royaume.

Simon (Smohamedaly@loisir.net)

L'OASIS

Réveillé par la douce voix d'Ishtar, vous vous retrouvez sur une place inconnue. Tournez d'un quart de tour à gauche pour apercevoir une ruche suspendue à un arbre. Partez dans cette direction et lorsque vous serez au pied de cet arbre, approchez-vous de la **Natte tressée (01)** sur la droite. Ensuite, cliquez dessus pour la récupérer. En regardant à même le sol, ramassez **une Pierre** à l'endroit où se trouvent les petites branches de bois. Récupérez également **un Fragment de harnais**, juste à proximité. Maintenant, avancez tout droit jusqu'au trou creusé dans le sol. Ramassez **une Branche à palmier** puis tournez d'un quart de tour à droite et marchez en direction du désert. Une scène cinématique va se déclencher et Özdémir fera son apparition.

01

Il va vous prévenir d'un danger imminent ! Sans perdre de temps, retournez au trou (vous n'aurez qu'un laps de temps limité pour effectuer les actions qui vont suivre). Sélectionnez la natte tressée dans votre inventaire puis cliquez sur le trou. Sans attendre, récupérez du sable à droite de ce trou et placez-le au-dessus de la natte. Ensuite, à l'aide de la branche de palmier, cliquez sur les traces de pas pour les effacer. Abrité dans le trou en compagnie d'Özdémir, vous apercevrez deux pillards arriver sur les lieux. Dans votre inventaire, combinez la pierre avec le fragment de harnais. Vous obtiendrez ainsi **une Fronde**. Cela fait, cliquez sur la natte au-dessus de votre tête puis sélectionnez la fronde et visez la ruche d'abeilles suspendue à l'arbre **(02)**.

02

LES PROPHÈTES

Assis près d'un bon feu de bois, vous faites plus ample connaissance avec votre nouvel ami. Cliquez sur Özdémir, puis questionnez-le sur "Hégire" et sur "Allah". À la fin de la scène cinématique, examinez les colonnes tracées sur le sable, situées entre nos deux comparses **(03)**. Le dessin va s'afficher en plein écran. Dans votre inventaire des noms de prophètes vont apparaître. Faites-les glisser dans les colonnes suivant cet ordre :

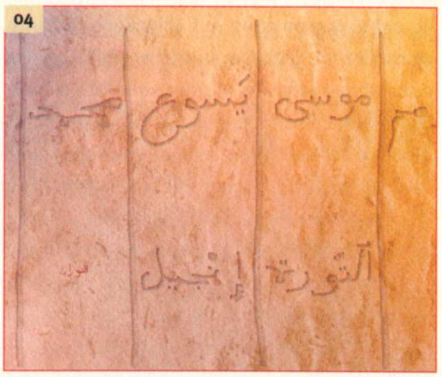
03

- **Abraham** (en haut de la première colonne en partant de la droite),
- **Moïse** (en haut de la deuxième colonne en partant de la droite),
- **Jésus** (en haut de la troisième colonne en partant de la droite),
- **Muhammad** (en haut de la première colonne en partant de la gauche).

Maintenant, il faut placer les noms des livres sacrés avec les prophètes qui leur correspondent **(04)** :

- **Torah** (en bas de la deuxième colonne en partant de la droite),
- **Évangiles** (en bas de la deuxième colonne en partant de la gauche),
- **Coran** (en bas de la dernière colonne en partant de la gauche).

04

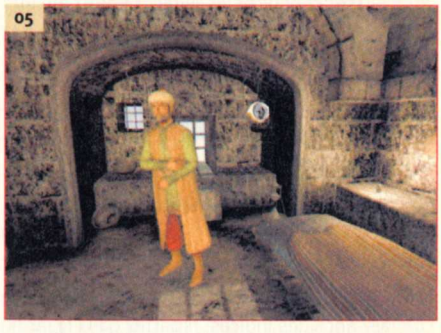


L'énigme résolue, récupérez le **Bol vide** (entre les deux hommes) puis la **Cruche d'eau** à gauche d'Adrian. Combinez ces deux objets pour obtenir **un Bol plein,** puis sélectionnez celui-ci et cliquez sur les colonnes tracées sur le sable.

LA PRISON

Vous êtes arrivé aux portes de Damas. Épuisez tous les sujets de conversation avec Özdémir et lorsque vous vous retrouverez dans les jardins de la citadelle, continuez d'interroger votre ami. Vous finirez par rencontrer le gouverneur dans la salle des conseils. Il vous apprendra que sa fille a été enlevée et que le poignard d'Isaac a disparu. Après vous avoir guidé dans la cellule du suspect, le gouverneur vous laissera seul avec Özdémir. Il faut trouver des indices ! Parlez à votre ami au sujet du Gouverneur, d'Hykmah, de Soufi et des Cartes. La conversation achevée, cliquez sur la bande noire en bas de l'écran. Ensuite, examinez les trois fresques accrochées au mur à gauche. Regardez les symboles inscrits sous chacune d'entre elles. Cela fait, tournez-vous vers Özdémir et cliquez sur la cage située derrière votre ami à droite **(05)**.

05



Enfin, retournez-vous pour examiner le montant de la porte et clore ainsi vos questions. Maintenant, sortez de la cellule (attention, vous ne pourrez effectuer cette action que si vous avez examiné tous les indices laissés dans cette pièce) puis quit-

tez la prison. Une carte du palais va apparaître à l'écran. Sélectionnez la bibliothèque comme destination.

LA BIBLIOTHÈQUE DE SOUFI

Engagez la conversation avec Soufi, jusqu'à ce qu'il vous parle de la Table des calendriers. Interrogez-le sur ce sujet puis partez en direction de la bibliothèque que Soufi vous a indiquée **(06)**. Pour cela, retournez-vous puis avancez d'un pas et pivotez d'un quart de tour vers la droite. Examinez ensuite l'étagère et récupérez **la Table des calendriers**.

06

L'objet en votre possession, quittez la bibliothèque et rendez-vous aux jardins de la citadelle. Sur place, avancez tout droit puis passez sous l'arche à gauche. Vous ferez la rencontre du Calligraphe. Questionnez-le sur tous les sujets de conversation disponibles dans la fenêtre de dialogue. Il vous remettra une **Table des alphabets**. Il est temps de retourner à la bibliothèque. Pour ce faire, passez sous l'arche à gauche puis tournez à droite et montez les marches de l'escalier.

De retour à la bibliothèque, demandez à Soufi de vous laisser consulter les livres. Cliquez ensuite sur les livres saints et entrez les codes suivants pour chacun d'entre eux :

- Torah (**0-2-6-6**)
- Évangiles (**1-5-4-4**)
- Coran (**2-1-7-7**)

Validez ces codes en cliquant à chaque fois sur le petit bouton marron à droite. Après avoir pris connaissance des indices, repartez dans le jardin et allez questionner le Calligraphe au sujet des trois saintes vertus. Pour que celui-ci vous accorde son aide, il faut que vous lui retrouviez ses lunettes. Faites un demi-tour et repassez sous l'arche d'où vous êtes arrivé. Ensuite, pivotez d'un quart de tour à gauche, avancez d'un pas et tournez vers la gauche pour apercevoir un bassin **(07)**. Approchez-vous de ce bassin et ramassez **une**

07

Branche fourchue. À présent, retournez à l'emplacement du Calligraphe et continuez tout droit en passant sous une nouvelle arche. En suivant la route tracée, vous arriverez au pied d'un arbre dans lequel on aperçoit un nid **(08)**. Utilisez la branche fourchue sur ce nid et vous pourrez ainsi récupérer des **Lunettes**. Il ne vous reste plus qu'à remettre ces lunettes au Calligraphe pour qu'il vous suive dans la cellule de la prison.

08

RETOUR À LA PRISON

Dans la cellule de la prison, épuisez tous les sujets de conversation avec le Calligraphe. Ensuite, demandez-lui "d'utiliser les traits noirs". La scène cinématique achevée, tournez-vous face à Özdémir et examinez la cage qui se trouve juste derrière-lui, à droite. Dans celle-ci, vous allez apercevoir un pigeon voyageur. Cliquez sur la patte de l'oiseau afin de récupérer un parchemin. Cela fait, tournez-vous face au Calligraphe, sélectionnez-le et donnez-lui ce message. Maintenant, cliquez sur les croix jaunes dessinées par les mains du Calligraphe puis écoutez les commentaires d'Özdémir. De retour dans la salle du conseil, vous faites part de vos découvertes au Gouverneur. Il vous laissera carte blanche pour mener la suite de votre enquête. Le plan de Jérusalem apparaît maintenant à l'écran. Choisissez Madrassa Tankyzzia comme destination.

LA MADRASSA TANKYZZIA

À quelques mètres de vous, un homme se tient debout à proximité de la Madrassa. Avancez dans sa direction et parlez-lui **(09)**. Il se présentera sous le nom de l'Imam Abd Al-Wahîd. Engagez ensuite la conversation avec le jeune garçon à gauche qui essaie d'effacer le symbole de la foi sur le mur. Lorsqu'il partira, sélectionnez la branche fourchue dans votre inventaire, puis cliquez sur la lanterne juste au-dessus du symbole **(10)**. La tâche accomplie, parlez à l'Imam Abd Al-Wahîd au sujet d'Hayyat et de la Madrassa Tankiziyya. Il vous accompagnera alors à l'intérieur de la Madrassa. Approchez-vous des scribes et observez les textes qu'ils étudient. Cela fait, quittez les lieux par la seule sortie possible. Une fois à l'extérieur, faites un quart de tour à gauche et avancez tout droit pour voir le plan de Jérusalem. Il est temps de choisir une nouvelle destination. Sélectionnez la Synagogue Ramban comme lieu.

09

10

LA SYNAGOGUE RAMBAN

Pour commencer, regardez à même le sol sur la droite et ramassez **un Matériel de couture**. Rendez-vous ensuite au centre de la place en effectuant deux pas en avant. Sur votre gauche, deux hommes sont en pleine discussion à proximité d'un cercle

tracé sur le sol. Allez leur parler et après avoir pris connaissance du mot "Shabbat", partez en direction de l'artisan isolé près de son étal. Questionnez-le sur les musulmans puis sur le signe, le vent, les arceaux et la toile de jute. Cela fait, récupérez les Arceaux derrière l'artisan **(11)**. En dessous de la table, ramassez **la Première Toile de jute**. Cette tâche effectuée, faites un quart de tour à gauche et approchez-vous des trois hommes que vous pouvez apercevoir au loin. Sur un banc, vous pourrez récupérer **la Seconde Toile de jute**.

11

À présent, combinez dans votre inventaire les toiles de jute avec les arceaux. Vous obtenez un nouvel objet (Arceaux avec toile de jute). Maintenant, associez le matériel de couture avec cet objet pour fabriquer **un Piège à vent**. Placez-vous ensuite près du cercle à même le sol, puis sélectionnez le piège et cliquez sur le cercle. Grâce à votre invention, le symbole dessiné dans le cercle a été balayé par la force du vent ! Allez parler une nouvelle fois aux deux hommes. Le rabbin finira par vous accompagner dans la synagogue. Après avoir épuisé tous les sujets de conversation, cliquez sur l'estrade en face de vous. Faites de même avec le voile sur la droite. Parlez ensuite de la prière, puis sortez de la synagogue. À l'extérieur, retournez à votre point de départ pour quitter cette place. Enfin, sur le plan de Jérusalem, choisissez comme destination le Saint-Sépulcre.

SAINT-SÉPULCRE

Avancez d'un pas puis faites un quart de tour à gauche. Marchez d'un pas, puis tournez à droite. Parlez ensuite aux deux personnages en présence. Cela fait, dirigez-vous au centre du parvis où se trouve un nouveau cercle à même le sol. Engagez alors la conversation avec les deux hommes. Cela fait, allez voir Palamède, l'alchimandrite qui est près de la porte du Saint-Sépulcre **(12)**. À la fin du dialogue, retournez près du cercle puis examinez-le. Après la scène cinématique, sélectionnez les pièces d'argent qui sont dans votre inventaire et cliquez sur les pièces d'or qui se trouvent dans le cercle. En réussissant à faire sortir les pièces d'or du cercle, Palamède vous invitera dans le Saint-Sépulcre. Conversez avec lui, puis après avoir visité la maison de Dieu, sortez de ce lieu sacré. Un personnage viendra à votre rencontre. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous remette **une Datte**.

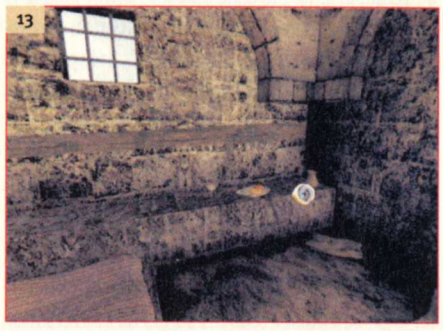
12

LE PALAIS DU GOUVERNEUR

De retour aux portes de Damas, dialoguez avec Özdémir. Vous vous retrouverez ensuite dans la salle du conseil. Faites part de vos découvertes au gouverneur. Votre conversation achevée, rendez-vous au fond de la salle, à l'endroit où est posté un garde. Face à celui-ci, tournez vers la gauche puis examinez le panier de fruits. Récupérez **un Couteau** puis combinez-le avec la datte. Vous découvrirez un message renfermant une nouvelle énigme. Sur le plan du Palais du Gouverneur, choisissez la Bibliothèque comme destination.

Dans la bibliothèque, parlez du message avec Soufi. Épuisez tous les sujets de conversation, puis quittez les lieux et rendez-vous à la prison, dans la cellule d'Hayyat. Özdémir vous y attend ! Approchez-vous de la table et récupérez **un Clou, une Cruche d'eau, un Chiffon** et **un Couteau**. Cela fait, tournez d'un quart de tour à gauche, observez la cruche **(13)** et prenez **un Calame vide, un Bol vide** et **des Pigments de couleur**.

13

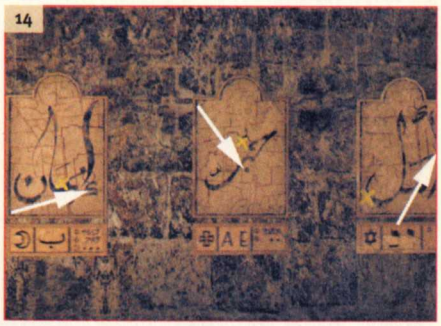


Dans votre inventaire, combinez la cruche d'eau avec le bol vide puis placez les pigments dans le bol plein. Vous obtenez des pigments dilués. Mélangez le calame à cette mixture et ensuite, examinez les fresques sur le mur opposé. À l'aide du calame plein, cliquez d'abord sur la fresque de droite, puis sur celle de gauche et enfin sur celle du milieu **(14)**. Un bouchon de cire apparaîtra sous vos yeux.

N.B. : Pour chaque fresque, il y a un emplacement spécifique où vous devez cliquer. Pour trouver cet endroit exact, parcourez les fresques avec le curseur de la souris. Votre calame changera de couleur lorsque vous passerez dans la zone recherchée.

À présent, combinez le chiffon avec le clou puis utilisez ce nouvel objet sur la lampe à huile qui brûle sur la table. Vous obtiendrez ainsi **un Clou chauffé**. Servez-vous de ce clou pour retirer le bouchon de cire. Vous finirez par trouver, dans un trou, un message.

14



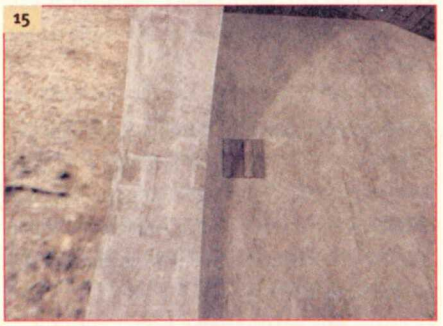
LA MAISON DE HAYYAT

Avancez d'un pas puis tournez d'un quart de tour à droite. Parlez ensuite à la veuve Pichon. Elle vous emmènera dans la maison d'Hayyat. Lorsque vous serez dans sa demeure, retournez-vous et franchissez la porte. Une fois à l'extérieur, faites un quart de tour à droite et avancez d'un pas vers la petite arche. Tournez ensuite à nouveau vers la droite pour apercevoir, en hauteur, deux volets de bois. Dans votre inventaire, sélectionnez la branche fourchue et cliquez sur le volet **(15)**. Maintenant qu'ils sont ouverts, retournez dans la maison d'Hayyat et rendez-vous au fond de la pièce. Vous arrivez face à une porte. Ouvrez-la et pénétrez dans la salle.

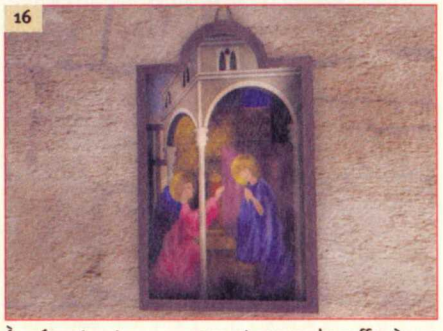
Récupérez **une Lampe à huile** à même le sol. Sur la gauche, au-dessus de la caisse de bois, vous trouverez **un Soufflet**. Prenez également, sur l'étagère, **une Clé à l'étoile de David** et **un Burin**. Ces objets dans votre inventaire, quittez la maison puis repassez sous la petite arche. Parlez ensuite au forgeron sur la gauche. Vous obtiendrez **un Bec de souf-**

flet. Combinez donc cet objet avec le soufflet. Cela fait, repartez dans la maison d'Hayyat et approchez-vous du cadre situé à gauche de la fenêtre **(16)**. Après l'avoir examiné, cliquez dessus pour dévoiler une cache. Sélectionnez dans votre inventaire le soufflet modifié et utilisez celui-ci sur le gaz empoisonné. Ensuite, servez-vous du burin sur **la Clé à la croix** et récupérez-la.

15



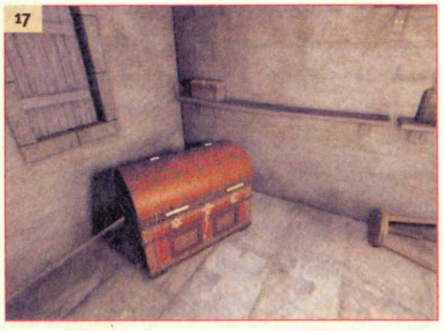
16



À présent, retournez-vous et ouvrez le coffre à vos pieds. Retirez la couverture grise puis prenez la bonbonne remplie de scorpions. À l'intérieur de celle-ci se trouve la dernière clé. Dans votre inventaire, choisissez le soufflet rempli de poison et utilisez-le dans la bonbonne. Cela fait, sélectionnez une nouvelle fois le soufflet et cliquez encore une fois sur la bonbonne. Enfin, servez-vous du burin pour briser ce récipient. Vous pouvez maintenant récupérer **la Clé au croissant**. Cette tâche accomplie, retournez vers Özdémir et utilisez les trois clés que vous avez trouvées pour ouvrir le coffre près de la porte d'entrée **(17)**.

En examinant l'intérieur du coffre, vous pourrez

17



récupérer **un Tapis de prière, un Talith** et **une Croix en or**. Présentez ces objets à Özdémir et après la scène cinématique, partez pour la Synagogue de Ramban.

LE TALITH, LA CROIX ET LE TAPIS DE PRIÈRE

Retournez-vous, avancez de deux pas puis pivotez d'un quart de tour à gauche. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à l'entrée de la synagogue. Isaac est présent sur la gauche. Montrez-lui le "Talith" et questionnez-le sur Kalonymus. Lorsque vous aurez épuisé tous les sujets de conversation, retournez à votre point de départ dans la ruelle, et sur la plan de la vieille ville de Jérusalem, choisissez le Mur des Lamentations comme destination.

Avancez d'un pas puis pivotez d'un quart de tour à gauche et parlez à Kalonymus. Après vos questions concernant Burgos, une fenêtre de code va apparaître à l'écran. Inscrivez le code suivant : 1492. Validez-le puis terminez votre discussion. Cette tâche accomplie, empruntez la ruelle située à l'opposé de Kalonymus. Il est temps de vous rendre au Saint-Sépulcre.

Faites un pas en avant, puis rendez-vous dans la cour sur la gauche. Avancez tout droit jusqu'à la porte d'entrée du Saint-Sépulcre et pénétrez à l'intérieur. Engagez la conversation avec Palamède et montrez-lui la croix. Épuisez tous les sujets de conversation puis quittez ce lieu sacré. Rebroussez chemin jusqu'à votre point de départ et sur le plan, choisissez la Madrassa Tankyzzia comme destination.

Approchez-vous de l'Imam el Wahîd, engagez la conversation et montrez-lui le tapis de prière. Cela fait, épuisez tous les sujets de conversation. Ensuite, quittez cette place et retournez au Saint-Sépulcre pour rendre visite au forgeron.

Parlez à ce brave homme. Une alerte au feu va être donnée. Récupérez **le Manche** posé à même le sol à gauche du forgeron. Sans perdre de temps, courez vers l'entrée de la maison d'Hayyat. Vous allez apercevoir le pyromane s'enfuir ! Sélectionnez le manche dans votre inventaire et cliquez sur cet individu. Après la scène cinématique, vous serez de nouveau dans la salle de conseil. Il s'ensuivra un dialogue avec le Gouverneur au cours duquel vous lui expliquerez les derniers événements dont vous avez été témoin.

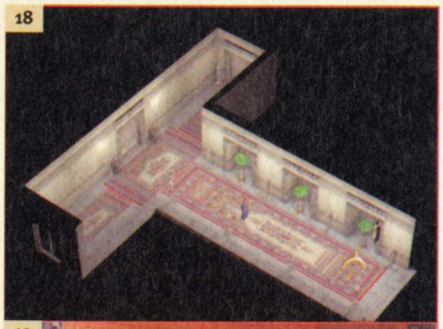
LA CHAMBRE D'IBRAHIM

Il est temps de vous rendre à la bibliothèque pour parler à Soufi. Une fois les renseignements glanés, quittez ce lieu et partez en direction des Appartements d'Ibrahim.

Un garde vous fait obstacle ! Engagez la conversation et lorsque vous serez de retour sur la carte, sélectionnez une nouvelle fois les Appartements d'Ibrahim. Vous vous retrouvez dans un couloir **(18)**, progressez le long des corridors sans vous faire repérer par la sentinelle puis pénétrez dans les appartements du chambellan.

Dans la chambre d'Ibrahim, pivotez d'un quart de tour à gauche puis avancez d'un pas. Tournez-vous

18



19

20

ensuite face au mur de gauche où vous pouvez apercevoir un cimeterre. Examinez-le puis tirez sur la lame de son fourreau **(19)**. Le sabre porte la date 932. À présent, pivotez d'un quart de tour vers la droite puis observez la serrure de la niche. Composez alors le code 932 sur la molette du cadenas afin d'accéder **au Coffre**. Récupérez-le puis dirigez-vous à droite dans la pièce voisine. Approchez-vous des tables de marqueterie à gauche et récupérez **une Aiguière, une Cassolette remplie de sucre avec une Spatule,** ainsi qu'une **Aiguille** posée près d'elle. Cela fait, prenez également **le Réchaud (20)** sur la droite (situé dans la partie basse d'une table à trois pieds).

Cette tâche effectuée, prenez **la Dague** près de la fenêtre. Ces objets en votre possession, retournez dans la pièce précédente. Approchez-vous de la cheminée à gauche et utilisez le réchaud sur les braises. Maintenant, allez replacer le réchaud là où vous l'avez pris. Dans votre inventaire, sélectionnez l'aiguière et cliquez sur le chaudron du dessus. Ajoutez du sucre et à l'aide de la spatule, mélangez le tout. Enfin, prenez l'aiguille et cliquez sur le caramel du chaudron. Vous obtenez **une Aiguille épaissie**. À l'aide de celle-ci, crochetez la serrure du coffre qui se trouve dans votre inventaire. Récupérez les trois parchemins et lisez-les un par un. Il est temps de quitter cette chambre. Repassez par la porte d'entrée et une nouvelle fois, traversez le couloir en vous cachant dans les corridors.

Le parcours terminé, sélectionnez la salle du conseil sur la carte du palais.

HARAM EL-SHARÎF

Après avoir parlé au Gouverneur, remettez-lui la lettre d'Hayyat que vous possédez dans votre inventaire. Cela fait, rendez-vous à la Bibliothèque.

Engagez la conversation avec Soufi, puis suivez les instructions données par votre ami afin d'assembler divers éléments sur des bâtiments dressés sur le Haram. Dans votre inventaire, cliquez sur la deuxième structure en partant de la droite et placez-la au centre du Haram. Ensuite, faites de même avec la première structure de droite, puis la première structure de

21

gauche, de nouveau la première structure de gauche et enfin la dernière structure restante **(21).**

Il ne vous reste plus qu'à cliquer dessus. Une seconde épreuve vous attend. Un autre édifice doit être érigé ! Commencez par placer les trois premières structures de droite sur la plate-forme. Ensuite, faites de même avec les trois structures restantes en partant de la gauche. Vous pouvez maintenant explorer le Dôme du rocher et la Mosquée Al-Aqsa. Vous pouvez également repartir en faisant un quart de tour à gauche et en avançant d'un pas. Il vous sera alors demandé si vous désirez ouvrir les yeux. Cliquez sur cette phrase pour retourner dans le monde réel. Sortez de la bibliothèque de Soufi puis rendez-vous dans la salle du conseil.

Un message vous a été adressé de la part d'Hayyat. En épuisant tous les sujets de conversation avec Özdémir, vous vous rendrez automatiquement dans les Carrières de Salomon.

LES CARRIÈRES DE SALOMON

Retournez-vous et avancez d'un pas. Pivotez d'un quart de tour à gauche puis ramassez **un Seau d'eau** et **un Parchemin** à même le sol (près du tunnel de gauche).

Lisez le contenu du parchemin, puis interrogez les trois hommes qui vous accompagnent sur les phrases que vous avez retenues. La phrase du Poisson sera destinée à Palamède l'alchimandrite. Celle du Bélier à Kanolymus et celle du Lion à Adb Al-Wahîd. Cela fait, retournez-vous et empruntez le tunnel qui descend en pente en face de vous. Vous arrivez devant un chariot. À quelques mètres de là, une muraille de feu vous empêche de progresser. Faites un quart de tour à gauche et récupérez **des Planches** sur la paroi du mur. Ensuite, utilisez celles-ci sur le chariot (en cliquant en direction des flammes). Il ne vous reste plus qu'à avancer droit devant pour franchir cet obstacle.

En vous retournant, poursuivez votre chemin jusqu'au prochain carrefour. De là, empruntez le tunnel de gauche et marchez jusqu'au trou qui vous empêche de poursuivre votre route. Examinez les dessins à même le sol ; des animaux gravés sur des dalles y sont présentés. Cliquez sur la dalle centrale du bas. Elle est simple à reconnaître :

- En partant du haut vers le bas, vous avez les dessins du Bélier, du Poisson et du Lion **(22)**.

22

Vous pouvez à présent poursuivre votre chemin en franchissant le pont. Continuez d'avancer jusqu'à la grille fermée. De là, regardez à même le sol pour apercevoir de nouvelles dalles. Ramassez **les Bâtonnets** puis examinez les dalles. Dans votre inventaire, combinez le bâtonnet "Bélier, Poisson, Lion" avec le seau. Vous obtenez un bâtonnet "Bélier, Poisson, Lion gorgé d'eau". Maintenant, servez-vous de cet objet pour le placer sur la dalle isolée tout en bas. Récupérez ensuite **la Clé de la grille (23)**. Utilisez cette clé sur le verrou de la grille, puis continuez votre parcours. Vous finirez par rencontrer Hayyat ! Ibrahim fera alors son apparition et menacera de mort la fille du Gouverneur. Cliquez sur Hayyat le fou puis sélectionnez le nom d'Hykmah. Il ne vous restera plus qu'à contempler la scène cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez terminé le jeu. ■

23

TRICHE TRASH

CYBER PRESS PUBLISHING
PC SOLUCES / TRICHE TRASH
92/98 BD VICTOR - HUGO
92115 CLICHY CEDEX

ENVOYEZ VOS ASTUCES

(clemonnier@loisir.net)

AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"** puis tapez l'un des codes suivants en minuscules. Ensuite, appuyez de nouveau sur la touche **"Entrée"** pour le valider. Si vous tapez le code en majuscules, il ne fonctionnera pas !

AEGIS – Construction rapide des unités et bâtiments.

MARCO – Révèle toute la carte.

POLO – Supprime le brouillard de guerre. Il est alors possible de voir sur la carte où se trouvent les unités et bâtiments ennemis.

ROCK ON – Donne 1000 pierres.

LUMBERJACK – Donne 1000 bois.

ROBIN HOOD – Donne 1000 ors.

CHEESE STEAK JIMMY'S – Donne 1000 nourritures.

I LOVE THE MONKEY HEAD – Donne une unité VDML.

HOW DO YOU TURN THIS ON – Donne une voiture Cobra.

TO SMITHEREENS – Donne un saboteur. Il s'agit d'une unité suicidaire qui peut faire beaucoup de dégâts sur des unités ou bâtiments ennemis.

I R WINNER – Vous donne la victoire pour le niveau en cours.

BLACK DEATH – Détruit tous vos ennemis, ce qui vous mène à la victoire du niveau en cours.

TORPEDOx – Détruit les bâtiments et unités du joueur **"x"**. Généralement, vous êtes le joueur "1". Donc, si vous voulez éliminer l'un de vos adversaires, il suffit de taper "TORPEDO2", "TORPEDO3", etc. Cela éliminera le joueur "2", le joueur "3"...

RESIGN – Vous fait perdre la partie en cours.

WIMPYWIMPYWIMPY – Détruit tous vos bâtiments et tue toutes vos unités, ce qui vous fait perdre, fatalement, le niveau en cours.

AGE OF EMPIRES II : THE CONQUERORS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"** puis tapez l'un des codes suivants en minuscules. Ensuite, appuyez de nouveau sur la touche **"Entrée"** pour le valider. Si vous tapez le code en majuscules, il ne fonctionnera pas !

NATURAL WONDERS – Vous donne le contrôle des animaux. Il n'y a pas moyen ensuite de revenir en arrière, si ce n'est de quitter la partie en cours pour en recommencer une autre.

WOOF WOOF – Donne des chiens volants.

FURIOUS THE MONKEY BONE – Donne un petit singe.

AEGIS – Construction rapide des unités et bâtiments.

MARCO – Révèle toute la carte.

POLO – Supprime le brouillard de guerre. Il est alors possible de voir sur la carte où se trouvent les unités et bâtiments ennemis.

ROCK ON – Donne 1000 pierres.

LUMBERJACK – Donne 1000 bois.

ROBIN HOOD – Donne 1000 ors.

CHEESE STEAK JIMMY'S – Donne 1000 nourritures.

I LOVE THE MONKEY HEAD – Donne une unité VDML.

HOW DO YOU TURN THIS ON – Donne une voiture Cobra.

TO SMITHEREENS – Donne un saboteur. Il s'agit d'une unité suicidaire qui peut faire beaucoup de dégâts sur des unités ou bâtiments ennemis.

I R WINNER – Vous donne la victoire pour le niveau en cours.

BLACK DEATH – Détruit tous vos ennemis, ce qui vous mène à la victoire du niveau en cours.

TORPEDOx – Détruit les bâtiments et unités du joueur **"x"**. Généralement, vous êtes le joueur **"1"**. Donc, si vous voulez éliminer l'un de vos adversaires, il suffit de taper "TORPEDO2", "TORPEDO3", etc. Cela éliminera le joueur **"2"**, le joueur **"3"**

RESIGN – Vous fait perdre la partie en cours.

WIMPYWIMPYWIMPY – Détruit tous vos bâtiments et tue toutes vos unités ce qui fatalement vous fait perdre le niveau en cours.

Pour les codes qui donnent de nouvelles unités, il faut savoir que celles-ci apparaissent dans votre bâtiment principal. Si, dans une mission, vous n'avez pas le bâtiment principal ou qu'il a été détruit, le code n'aura aucun effet.

BLOOD OMEN 2

Invincibilité

Avant de lancer le jeu, ouvrez le dossier où vous l'avez installé sur votre disque dur. À l'intérieur, vous trouverez un dossier **"Data"**. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir et cherchez un fichier du nom de **"Game.erg"**. Grâce au Bloc-notes de Windows, éditez ce fichier et cherchez la ligne suivante :

"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

Modifiez cette ligne pour obtenir ce qui suit :

"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

Ne modifiez absolument rien d'autre et sauvegardez la modification que vous venez de faire. À partir de là, vous n'avez plus qu'à charger normalement le jeu pour vous apercevoir que vous serez à présent invincible. Bien entendu, rien ne vous empêche de désactiver l'invincibilité en éditant de nouveau le fichier **"Game.erg"** et en faisant la manipulation en sens inverse.

COLIN MC RAE RALLY 2 (BEST-SELLER)

Cheat Codes

Créez un nouveau pilote et, à la place de votre nom, utilisez l'un de ceux qui sont listés ci-après :

ALLTHEBUTTONS - Permet d'accéder à toutes les

PRÈS DE 400 SOLUTIONS COMPLÈTES ET DES MILLIERS DE CODES

N'ATTENDEZ PLUS !

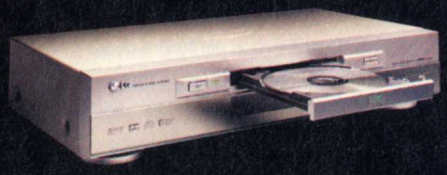
RETROUVEZ TOUTES LES SOLUTIONS DE VOS JEUX EN EXCLUSIVITÉ SUR

3615 PCSOLUCES
et au
08 92 68 14 16

mises à jour régulières, nouveaux codes, hotline

ET GAGNEZ*

UN LECTEUR DVD DE SALON
+ 5 FILMS

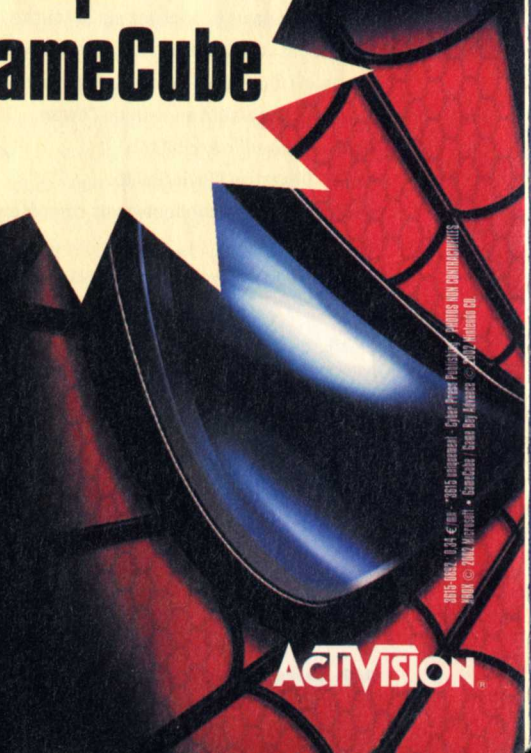


LE JEU **Spider-Man**

+ 1 XBox

+ 1 GameCube

+ 4 jeux PC Activision



Spider-Man, le personnage, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, le film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés. Game Code © 2002 Activision, Inc. et ses filiales.

* Spiderman

MARVEL

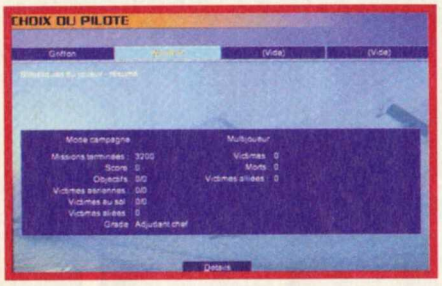
Concours organisé du 1er juillet au 31 août 2002

3615-0632 : 0,34 € mn - *3615 uniquement - Cyber Press Publishing - PHOTOS NON CONTRACTUELLES
XBOX © 2002 Microsoft • GameCube / Game Boy Advance © 2002 Nintendo CO.

ACTIVISION

voitures.
GREATNEWS - Permet d'accéder à tous les circuits.
MINIME - Permet de sélectionner la Mini Cooper S.

COMANCHE 4



Toutes les missions
Sur le menu principal du jeu, cliquez sur **"AUTRE PILOTE"**. Créez un nouveau pilote en cliquant sur un espace **"(Vide)"**. Puis cliquez sur **"Renommer"** et donnez-lui comme nom **"WolfBlitz"** en respectant les majuscules et minuscules. Utilisez ce pilote et vous vous apercevrez que vous pourrez accéder à toutes les missions, du moins dans les archives car il ne vous sera pas possible d'exécuter une mission dans le mode de déroulement normal.
En somme, c'est un peu comme si vous aviez déjà réussi toutes les missions. Avec, en plus, cet avantage de vous permettre de visionner directement la fin du jeu. Une fois que vous avez sélectionné le pilote **"WolfBlitz"**, allez sur le menu des **"OPTIONS"** et choisissez **"Générique"**. Là, vous pourrez cliquer sur **"Voir la fin maintenant"**.

DUNGEON SIEGE

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"** et vous pourrez alors taper les codes que vous trouverez ci-dessous dans la zone de saisie qui apparaîtra en haut de l'écran :
+zool – Active l'invincibilité.
-zool – Désactive l'invincibilité.
+drdeath – Augmente toutes vos compétences à 150 unités.
-drdeath – Remet vos compétences à leur niveau normal.

+checksinthemail - Remplit votre coffre avec le maximum de pièces d'or, c'est-à-dire 9999999.
+potionaholic – Donne 3 potions de super santé et trois potions de super mana.
+sixdemonbag - Donne 6 sorts de convocation de haut niveau.
+sniper – Donne aux arcs une portée maximale (100 mètres).
-sniper – Redonne aux arcs une portée normale.
+shootall – Plus la peine de cliquer pour frapper les ennemis.
-shootall – Remet le jeu en mode Normal (il faut

cliquer pour frapper les ennemis).
+loefervision – Désactive le brouillard de guerre et dévoile toute la carte.
-loefervision – Active le brouillard de guerre.
+minjooky – Les personnages sont de très petite taille.
-minjooky – Les personnages reprennent leur taille normale si celle-ci était réduite.
+maxjooky – Les personnages sont de très grande taille.
-maxjooky – Les personnages reprennent leur taille normale si celle-ci était agrandie.
+xrayvision – Désactive l'affichage des textures.
-xrayvision – Active l'affichage des textures.
+movie – Lance une série de captures d'images au format BMP.
+version – Affiche le numéro de version du jeu.
Mais il est aussi possible d'utiliser les codes suivants : **+chunky** et **+superchunky**

Vous aurez d'ailleurs remarqué que certains codes cités activent ou désactivent un effet en changeant le "+" ou le "-" devant le code. D'une manière générale, il est possible de le faire pour tous les codes. Le "+" indique que l'on veut activer l'effet d'un code alors que le "-" est utilisé pour le désactiver.

ETHERLORDS

Cheat Codes : les sorts
Pendant un combat, appuyez sur la touche "%" de votre clavier. Une console de commandes fera son apparition. Tapez "EtherRevelation" en respectant les majuscules et minuscules. Ce code n'aura à première vue pas d'effet. Pourtant, il active la possibilité de taper les codes suivants. Chacun d'eux permet d'ajouter un sort à ceux que vous pouvez utiliser. Par exemple, tapez "add spell JYHD" pour obtenir un sort de colère. N'oubliez pas de respecter les majuscules et minuscules !
add spell AILK – Lien de l'air.
add spell add spell ALST – Coup décisif.
add spell add spell AMNS – Amnésie.
add spell add spell ANFR – Forêt ancestrale.
add spell add spell ANHL – Annihilation.
add spell add spell ANTN – Ancien Sylvain.
add spell add spell AREL – Élémentaire d'air.
add spell add spell ASLT – Assaut.
add spell add spell ASST – Tempête de cendres.
add spell add spell AVAS – Assassin Aviak.
add spell AVEL – Ancien Aviak.
add spell AVMK – Aviak d'élite.
add spell AVSC – Eclaireur Aviak.
add spell AWAK – Renouveau.
add spell BANN – Sclérose.
add spell BASO – Lien de l'âme.
add spell BATT – Chauve-souris.
add spell BDEX – Échange de corps.
add spell BEHD – Oculus.
add spell BEQN – Reine des abeilles.
add spell BEWK – Abeille ouvrière.
add spell BEWR – Abeille soldat.
add spell BGVL – Gros véloce.
add spell BHMO – Matriarche Oculus.
add spell BHWR – Guerrier Oculus.
add spell BLDG – Dragon noir.
add spell BLKD – Défense.
add spell BLNC – Équilibre.
add spell BLSS – Bénédiction.
add spell BRAB – Abomination de bronze.
add spell BRGR – Douleur du deuil.
add spell BRMC – Mekos de bronze.
add spell BRMZ – Mécasaurus de bronze.
add spell BROT – Carbonisation.
add spell BRRD – Feu.
add spell BRRL – Réalité brisée.
add spell BUDG – Dragon bleu.
add spell CAFG – Fongoïde carnivore.
add spell CANV – Sens du sacrifice.
add spell CCLP – Cyclope.
add spell CHCM – Trahison.
add spell CHNL – Ether vital.
add spell CLFR – Voile d'effroi.
add spell CLIG – Foudre.
add spell CLNP – Désenchantement simple.

add spell CLON – Clone.
add spell CLSN – Purification.
add spell CLSP – Spectre mystique.
add spell CMBN – Martyr.
add spell CNAR – Pression atmosphérique.
add spell CNBL – Cannibalisme.
add spell COMT – Comète.
add spell COPL – Lien de vie.
add spell CRBL – Clairvoyance.
add spell CRHG – Voracité.
add spell CRIV – Lierre étrangleur.
add spell CTMN – Tailladeur.
add spell CTST – Catastrophe.
add spell CURS – Malédiction.
add spell DECN – Désenchantement supérieur.
add spell DELS – Miroir.
add spell DISM – Vertige.
add spell DMRD – Dominance.
add spell DMRT – Rat sinistre.
add spell DNFR – Forêt dense.
add spell DOMN – Dominance.
add spell DPGS – Gaz innervant.
add spell DRAT – Rat infecté.
add spell DRFR – Forêt obscure.
add spell DRGS – Gaz soporifique.
add spell DSIG – Désintégration.
add spell DWND – Frêle.
add spell ENAL – Tintamarre.
add spell ENFL – Faiblesse.
add spell ENFR – Renforts.
add spell ENLH – Illumination.
add spell ENRG – Réveil.
add spell ENVM – Empoisonnement.
add spell ENWO – Endurance de bois.
add spell ERBN – Lien de la terre.
add spell EREL – Élémentaire de la terre.
add spell ERQA – Séisme.
add spell ETAM – Défense éthérée.
add spell ETCH – Résonance de l'éther.
add spell ETTD – Sacrifice purificateur.
add spell EXIL – Exil.
add spell FAIL – Défaillance.
add spell FDBK – Contrecoup.
add spell FLIC – Langue de flammes.
add spell FLOD – Déluge.
add spell FMFI – Combattant femelle.
add spell FOGG – Brouillard.
add spell FRBL – Boule de feu.
add spell FREL – Elémentaire de feu.
add spell FRGS – Gaz toxique.
add spell FRNT – Sélection naturelle.
add spell FRST – Tempête de feu.
add spell FRWA – Vague de feu.
add spell FRWN – Brise rafraîchissante.
add spell FTDS – Mal fatal.
add spell FURY – Furie.
add spell GBAT – Chauve-souris géante.
add spell GBBR – Charagouin.
add spell GBGN – Brigand Charagouin.
add spell GBIN – Instigateur Charagouin.
add spell GEYS – Geyser.
add spell GIFG – Fongoïde géant.
add spell GLDT – Marchand de sable.
add spell GRDG – Dragon vert.
add spell GRFG – Fongoïde gargantuesque.
add spell GRHE – Guérison.
add spell GROG – Ogre gris.
add spell GRSN – Serpent des herbes.
add spell GRTN – Grand sylvain.
add spell GRUN – Désinvocation supérieure.
add spell HAST – Zèle.
add spell HEAL – Soins.
add spell HOAM – Mauvais présage.
add spell HOPR – Carnopod.
add spell HRCN – Ouragan.
add spell HUNG – Faim.
add spell ICST – Tempête de neige.
add spell IMMB – Immobilisation.
add spell IMML – Rage aveugle.
add spell INCR – Réalité incohérente.
add spell IRAB – Abomination de fer.
add spell IRMC – Mekos de fer.
add spell IRMZ – Mécasaurus de fer.
add spell IRRT – Irritation.
add spell JRRG – Réanimation.
add spell JUST – Lois de l'équilibre.
add spell JYHD – Colère.
add spell KBEL – Doyen Kobold.
add spell KBGD – Garde Kobold.
add spell KBSH – Shaman Kobold.

EUROPA UNIVERSALIS II

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "F12", la console de commandes devrait alors apparaître. Tapez l'un des codes suivants pour obtenir l'effet désiré. Vous pouvez taper autant de codes que vous le voulez. Ensuite, pour faire disparaître la console de commandes, appuyez sur les touches "F12" et "Entrée" en même temps.

MONTEZUMA – Ajoute 50 000 ducats à votre cagnotte.
SWIFT – Ajoute 10 000 âmes à la population de votre capitale.
POCAHONTAS – Ajoute 6 colons.
DAGAMA – Ajoute 6 marchands.
VATICAN – Ajoute 6 diplomates.
LOYOLA – Ajoute 6 missionnaires.
DIFRULES – Active ou désactive le mode GOD (moins chers, taux de réussite élevés en tout, etc.).
PETERTHEGREAT – Désactive la limite de troupes.
RUSSIANHORDES – Modifie la façon dont sont créées les troupes. Elles seront ainsi produites seulement grâce à la main-d'œuvre.
PAPPENHEIM – Active ou désactive le brouillard de guerre (possibilité de voir les ennemis sur la carte).
COLUMBUS – Révèle toute la carte.
GUSTAVUS – Augmente le niveau technologique terrestre.
DRAKE – Augmente le niveau technologique navale.
CROMWELL – Augmente le niveau technologique d'infrastructure.
CORTEZ – Active ou désactive la présence active des autochtones.
POLO – Améliore les échanges commerciaux.
ORANJE – Fixe la stabilité nationale à 3.
ALBA – Active ou désactive la présence de rebelles.
TILLY – Active ou désactive la possibilité et l'envie de l'ordinateur d'entrer en guerre.
ROBESPIERRE – Active ou désactive les restrictions pour lancer des réformes.
TORDESILLAS – Active ou désactive la signature du traité de Tordesillas.
RICHELIEU – Active ou désactive la possibilité de donner des ordres aux troupes adverses.
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
NEY, LUTHER, CALVIN, TRENT.

FREEDOM FORCE

Cheat Codes

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'intérieur du dossier **"Freedom Force"**, vous trouverez un autre dossier nommé **"System"**. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir et cherchez le fichier portant le nom **"Init.py"**. Ouvrez ce fichier avec un éditeur de textes tel que le Bloc-notes de Windows.
Dans ce fichier, ajoutez les lignes suivantes en respectant les majuscules et minuscules :
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Ne changez absolument rien d'autre dans ce fichier et sauvegardez les modifications que vous venez de faire. À ce moment-là, chargez le jeu et la console de commandes fera son apparition. Pendant une partie, vous pourrez y avoir accès en appuyant sur la touche avec le petit **"2"** à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. Une fois la console de commandes affichée, vous pouvez

taper les codes suivants en respectant les majuscules et minuscules :
god() – Active ou désactive l'invincibilité.
peace() – Active ou désactive le fait que les ennemis soient moins agressifs.
DEBUG_ALLPOWERS=1 – Donne tous les pouvoirs disponibles pour la mission en cours.
Il vous est aussi possible d'appuyer sur la touche **"U"** à tout moment pour afficher le nombre d'images par seconde du jeu.

GTA III

Codes
Tous les codes qui vont suivre sont à taper au clavier pendant le jeu. Pour les codes faisant activer le temps, rendant les piétons agressifs, etc., entrez le code une seconde fois pour désactiver l'option.
Toutes les armes : **gunsgunsguns** (tapez le code 3 fois de suite pour l'activer, plus une fois de plus pour rajouter 100 munitions à chaque saisie)
Argent supplémentaire : **ifiwerearichman**
Vie à 100 % : **gesundheit**
Armure à 100 % : **turtoise**
Niveau de recherche en hausse : **morepolice-please** (deux étoiles apparaîtront à chaque fois que vous taperez le code)
Niveau de recherche au plus bas : **nopoliceplease**
Le tank Rhino : giveusatank
Détruire toutes les voitures : **bangbangbang** (attention car cela détruit aussi votre véhicule. Le faire quand on est à pied)
Changer de peau (personnages) : **ilikedressingup** (tapez le code plusieurs fois pour faire défiler tous les persos du jeu)
Les piétons deviennent agressifs : **itsallgoingmaaad**
Les piétons vous attaquent : **nobodylikesme**
Les piétons sont armés : **weaponsforall**
L'horloge défile à toute vitesse : **madweather**
Du soleil : **skincancerforme**
Des nuages : **ilikescotland**
De la pluie : **lilovescotland**
Du brouillard : **peasoup**
Voitures invisibles, sauf les roues et les feux : **anicesetofwheels**
Changer la gravité lors des sauts : **chittychittybb**
Des véhicules plus maniables : **cornerslikemad**
Musiques de votre choix :
Copier vos morceaux favoris au format MP3 dans le dossier MP3 du jeu. Vous aurez alors dans le jeu une nouvelle station de radio appelée MP3 Player.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez sur la touche **"TAB"**, qui se trouve à gauche du **"A"** sur le clavier. Vous pourrez alors taper l'un des codes ci-dessous :
NWCCITYOFTROY – Donne la victoire pour la partie en cours.
NWCRAGNAROK – Donne la défaite pour la partie en cours.
NWCHERMES – Donne des points de déplacements infinis.
NWCSPHINX – Donne accès à toutes les pièces du puzzle.
NWCARES – Donne la victoire dans le combat en cours.
NWCACHILLES – Donne la défaite dans le combat en cours.

HOOLIGANS : STORM OVER EUROPE

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Ctrl"** et maintenez-la enfoncée pour taper les codes suivants. Rien ne se passera à l'écran au moment où vous taperez les codes mais si vous réussissez à entrer l'un d'eux, la phrase **"CHEAT Nom du Code"** s'affichera en haut de l'écran à droite.
broodjekroket – Donne plus d'argent.
frikandel – Donne un leader et des membres sous le curseur.
frietjewaterfiets – Donne deux leaders et des membres.
bereklauw – Soigne l'unité sélectionnée.
hamburger – Empêche la perte de points de vie.
mexicanosate – Drogue l'unité sélectionnée.
vlammetjes – Élimine l'unité sélectionnée.
shaslick – Augmente le niveau des armes et donne des munitions.
kipkorn – Assomme l'unité sélectionnée.
frietspeciaal – Permet de diriger les unités adverses.
stamppot – Donne la victoire dans le niveau en cours.
Boerenkoolmetworst – Donne la défaite dans le niveau en cours.

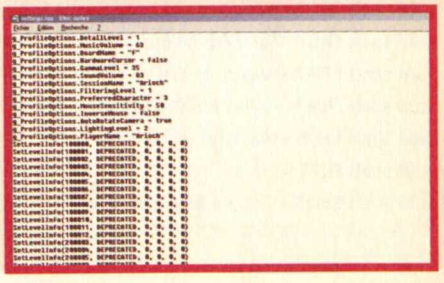
Mais il est aussi possible d'utiliser les codes suivants :
kaassoufle
frietjeoorlogmetuitjes
patatmet

MOBILE FORCES

Vues alternatives
Pendant une partie, appuyez sur la touche **"T"** et vous pourrez alors taper des commandes. Choisissez celle qui vous convient pour changer la vue que vous allez utiliser pour jouer.
Behindview 1 – Vue à la troisième personne.
Behindview 0 – Vue à la première personne.

MONOPOLY TYCOON

Tous les niveaux
Avant de faire quoi que ce soit, lancez le jeu et créez un nouveau profil en utilisant n'importe quel nom. Dans notre exemple, ce sera **"Arioch"**. Puis quittez le jeu et retournez sous Windows. Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, le jeu est installé dans le dossier **"C:\Program Files\Infogrames\Monopoly Tycoon"**. À l'intérieur de ce dossier, double-cliquez sur **"Profiles"**. Ce nouveau dossier ouvert, vous en trouverez encore d'autres. Chacun d'eux portera le nom de l'un de vos profils que vous utilisez pour jouer. On trouve donc un dossier **"Arioch"** à cet endroit si vous avez utilisé ce nom pour créer un nouveau profil. Double-cliquez sur ce dossier pour l'ouvrir et vous trouverez un fichier **"Settings.lua"**. Ce dernier contient les informations de configuration du jeu et sauvegarde également les informations du jeu relatives aux différents niveaux. Ouvrez ce fichier avec un éditeur de texte comme le Bloc-notes de Windows. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur ce fichier et choisissez **"Ouvrir avec..."**. Dans la liste des programmes, sélectionnez le **"Bloc-**



notes" et cliquez sur **"OK"**. Vous verrez alors un certain nombre de lignes. Toutes celles qui commencent par **"g_ProfileOptions..."** ne nous intéressent pas. De ce fait, il ne faut pas les modifier même si elles ne correspondent pas à l'exemple ci-dessous. Seules les lignes commençant par **"SetLevelInfo"** sont importantes pour ce que nous allons faire... Il n'y a donc plus qu'à ajouter les lignes manquantes dans votre fichier par rapport à celles qui vous sont données ci-dessous, et seulement les lignes commençant par **"SetLevelInfo"**. Pour le reste, n'y touchez pas !

g_ProfileOptions.DetailLevel = 1
g_ProfileOptions.MusicVolume = 63
g_ProfileOptions.BoardName = "f"
g_ProfileOptions.HardwareCursor = false
g_ProfileOptions.GammaLevel = 35
g_ProfileOptions.SoundVolume = 83
g_ProfileOptions.SessionName = "Arioch"
g_ProfileOptions.FilteringLevel = 1
g_ProfileOptions.PreferredCharacter = 3
g_ProfileOptions.MouseSensitivity = 50
g_ProfileOptions.InverseMouse = false
g_ProfileOptions.AutoRotateCamera = true
g_ProfileOptions.LightingLevel = 2
g_ProfileOptions.PlayerName = "Arioch"
SetLevelInfo(100000, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100001, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100002, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100003, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100004, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100005, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100006, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100007, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100008, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100009, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100010, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100011, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(100012, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200003, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200004, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200005, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200002, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200012, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200001, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200006, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200011, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200007, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200008, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200009, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200010, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200013, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200014, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200015, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(200016, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)
SetLevelInfo(400001, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)

En fait, les niveaux du mode de jeu en solo commencent à partir de la ligne

"SetLevelInfo(200003, DEPRECATED, 0, 0, 0, 0)", et toutes celles qui suivent sont les niveaux non disponibles au début du jeu. Rien ne vous empêche de vous attribuer des trophées (bronze, argent ou or) pour chacun des niveaux. Pour ce faire, il suffit de mettre des **"1"** à la place des **"0"** afin d'obtenir ceci : **"SetLevelInfo(200003, DEPRECATED, 1, 1, 1, 1)"**. Cette dernière manipulation n'est pas très importante !

Bien entendu, vous pouvez modifier directement votre profil sans en créer un nouveau. Dans ce cas, il est recommandé de faire au préalable une copie du fichier pour récupérer votre sauvegarde au cas où il y aurait un problème.

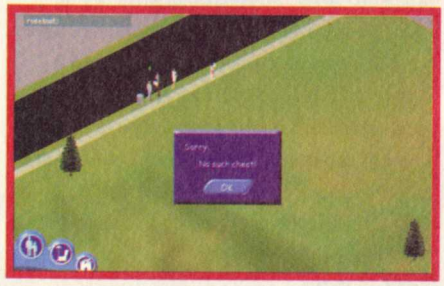
Appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"ALT"**, **"SHIFT"** et **"C"** pendant une partie. Vous devriez alors voir une petite zone de saisie apparaître en haut et à gauche de l'écran. Tapez à cet endroit l'un des codes suivants :

I AM WEAK – Construction gratuite.
CALL COUSIN VINNIE – Allez sur l'écran "Rencontrer" et vous trouverez la pétition "Collecte de fonds locale". Vinnie vous y proposera de l'argent malhonnête.
ZYXWVU – Faire d'abord le code **"CALL COUSIN VINNIE"** et refusez l'offre de Vinnie. Le **"Château de SimCity"** fait son apparition dans le menu des récompenses et opportunités.
POWER TO THE MASSES – Active toutes les centrales électriques.
WATER IN THE DESERT – Active toutes les installations du Service des eaux.
GARBAGE IN, GARBAGE OUT – Permet d'obtenir tous les bâtiments relatifs aux déchets.
PAY TRIBUTE TO YOUR KING – Active toutes les récompenses et opportunités.
I LOVE RED TAPE – Active tous les arrêtés.
SALT OFF – Désactive le sel de l'eau de mer, la rendant ainsi potable.
SALT ON – Active le sel de l'eau de mer.
TERRAIN ONE UP – Élève le terrain.
TERRAIN TEN UP – Élève beaucoup plus le terrain.
TERRAIN ONE DOWN – Descend le terrain.
TERRAIN TEN DOWN – Descend beaucoup plus le terrain.

LES SIMS : EN VACANCES

Plus d'argent

Appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"**, **"ALT"** et **"C"** pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Tapez le code **"ROSEBUD;:"**. Lorsque vous appuyez sur la touche "Entrée", vous obtenez un message **"No such cheat"**. Maintenez la touche **"Entrée"** enfoncée et vous obtiendrez de l'argent tant que vous ne la relâcherez pas.



STAR TREK : BRIDGE COMMANDER

Cheat Mode

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Le chemin par défaut de ce dossier est **"C:\Program Files\Activision\Bridge Commander\"**. À l'intérieur du dossier, vous allez trouver un fichier portant le nom **"Stbc.exe"**. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et, sans le relâcher, dirigez le curseur à un emplacement vide sur le bureau de Windows. Lâchez le bouton et choisissez **"Créer les raccourcis ici..."**. Vous aurez alors créé un fichier du nom de **"Raccourci vers Stbc.exe"**. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez **"Propriétés"**. Dans **"Cible"**, vous verrez le chemin complet du fichier d'origine suivi d'un guillemet. Ajoutez derrière le guillemet un espace et puis **"-TestMode"** en respectant les majuscules et minuscules. N'oubliez pas qu'il faut un espace entre le guillemet et **"-TestMode"**. Vous obtiendrez alors ceci :

C:\Program Files\Activision\Bridge Commander\stbc.exe"-TestMode

du moins en admettant que vous avez installé le jeu dans le dossier par défaut d'installation. Puis cliquez sur **"OK"** et vous venez de créer un raccourci qui lance le jeu en mode de test. Il n'y a donc plus qu'à cliquer sur **"Raccourci vers Stbc.exe"** pour lancer le jeu. Pendant une partie, il vous sera alors possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :

"Shift" et **"G"** – Invincibilité.
"Shift" et **"R"** – Répare les dégâts ciblés.
"Shift" et **"K"** – Endommage le sous-système ciblé de 25 %.
"Shift" et **"Q"** – Donne 10 torpilles Quantum supplémentaires à condition que vous ayez l'espace pour les stocker et que votre vaisseau soit équipé normalement de ce type d'armement.

STARSHIP UNLIMITED II : DIVIDED GALAXIES

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Home"**, qui se trouve au-dessus de **"Fin"** et à droite de **"Inser"** au-dessus des touches fléchées de votre clavier. Puis tapez l'un des codes suivants. Vous ne devriez rien voir du tout à l'écran mais, si le code est accepté par le jeu, vous entendrez un effet sonore caractéristique. Tous ces codes vous donnent une option permettant d'améliorer l'unité ou son armement.
Ces codes fonctionnent pour l'unité qui est sélectionnée (attention à la nuance, plus loin) :

CKBA ou **CKBQ**
CPKA ou **CPKQ**
CWA ou **CZQ**
CMA ou **C?Q**
CBGA ou **CBGQ**
CBCA ou **CBCQ**
CBDA ou **CBDQ**
CIRA ou **CIRQ**
CREA ou **CREQ**
CSSA ou **CSSQ**
CCRA ou **CCRQ**
CFRA ou **CRFQ**
CBSA ou **CBSQ**
CBAA ou **CBQQ**
CBFA ou **CBFQ**
CMPA ou **C?PQ**
CFDA ou **CFDQ**
CRSA ou **CRSQ**
CICA ou **CICQ**
CISA ou **CISQ**
CARA ou **CQRQ**
CMCE ou **C?CE**
CUPS

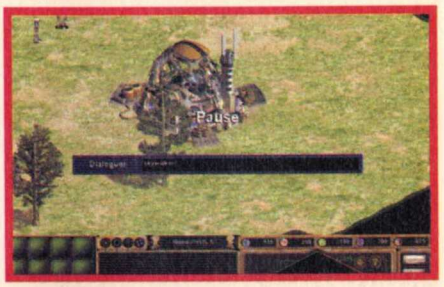
STAR WARS : GALACTIC BATTLEGROUNDS

Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"** et le jeu se mettra en pause. Vous verrez d'ailleurs une zone de saisie où vous pourrez taper l'un des codes suivants à droite de **"Dialoguer"** :

SKYWALKER – Permet de remporter la victoire dans la mission en cours.
TARKIN – Détruit tous les ennemis (ce qui se résume souvent par une victoire).
FORCEFOOD – Ajoute 1000 unités de nourriture.
FORCENOVA – Ajoute 1000 unités de cristaux.
FORCECARBON – Ajoute 1000 unités de carbone.
FORCEORE – Ajoute 1000 unités de minerai.
FORCEBUILD – Active le fait que les constructions soient instantanées.
FORCEEXPLORE – Permet de dévoiler toute la carte.

FORCESIGHT – Désactive le brouillard de guerre (permet de voir tous les ennemis sur la carte)
SIMONSAYS – Fait apparaître sous le curseur un Ewok du nom de "Simon l'Ewok tueur".
SCARYNEIGHBOR – Fait apparaître sous le curseur un "Maraudeur Bongo". Le curseur doit se trouver au-dessus de l'eau puisqu'il s'agit d'une unité marine.
DARKSIDEx – Élimine le joueur "x", qui doit être remplacé par un numéro de votre choix. Par exemple, si vous tapez "DARKSIDE2", vous éliminerez le deuxième joueur de la partie. Généralement, le premier joueur ("1"), c'est vous !



STAR WARS JEDI KNIGHT II : JEDI OUTCAST

Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"SHIFT"** et sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à droite du **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. Ces deux touches doivent être enfoncées en même temps et une console de commandes fera son apparition. Tapez **"helpusobi 1"** et appuyez sur **"Entrée"**. Ce code permet d'activer la possibilité d'entrer ensuite les autres codes que vous trouverez ci-après.

helpusobi 1 – Active la possibilité d'entrer les autres Cheat Codes.
god – Active ou désactive l'invincibilité.
setForceALL 3 – Donne tous les pouvoirs.
give ammo – Redonne le maximum de munitions.
give weapons – Donne toutes les armes.
give armor – Fixe votre armure à son maximum normal (100).
give health – Fixe vos points de vie au maximum normal (100).

WARRIOR KINGS

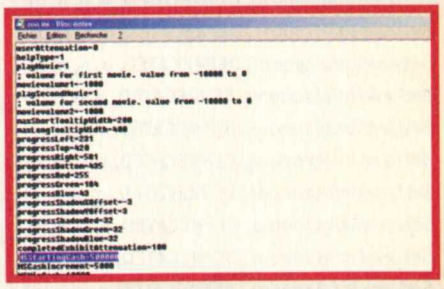
Augmenter les ressources

Le fichier de sauvegarde du jeu – une fois n'est pas coutume – est un simple fichier texte. C'est-à-dire que vous pouvez l'éditer simplement avec un éditeur de texte tel que Wordpad. Une fois que vous avez chargé votre sauvegarde, vous vous apercevrez que le nombre d'informations est énorme, il faut donc trouver le bon endroit à modifier. Pour cela, cherchez le mot **"MOTHER"** dans le fichier grâce au système de recherche de votre éditeur de texte. Une fois que vous l'avez trouvé, descendez de quelques lignes pour trouver celles qui vont vous intéresser : **"FOOD"**, **"WOOD"** et **"GOLD"**. Il n'y a plus alors qu'à modifier les valeurs pour obtenir le nombre d'unités que vous voulez pour chacune des ressources. Ne faites absolument aucune autre modification, sauvez le fichier et chargez le jeu puis votre sauvegarde.

ZOO TYCOON

Encore plus d'argent

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, l'installation se fait dans le dossier **"C:\Program Files\Microsoft Games\Zoo Tycoon\"**. Vous devriez trouver un fichier **"Zoo.ini"**. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir dans le Bloc-notes de Windows. Cherchez la ligne **"MSStartingCash=75000"** qui se trouve normalement vers la fin du fichier. Il suffit dès lors de remplacer **"75000"** par le nombre désiré. Par exemple, vous pouvez choisir de commencer une partie avec **"500000"** dollars. Dans ce cas, faites la modification pour que la ligne indique **"MSStartingCash=500000"**.



Attention, cette astuce fonctionne seulement pour les parties libres. Elle ne comporte d'ailleurs aucun désagrément si ce n'est celui d'être un tricheur !

Europe 2

10e édition

orange™
BIARRITZ
Surf Festival

avec
SUD OUEST

Surf session

rider : Romain MORIN photo © Marc DE TIENDA

Crea GFX : Xcess LAB www.xcesslab.com

du 13 au 21 Juillet
ASP world tour CHAMPIONNAT DU MONDE 2002

orange™

mcm www.mcm.net

Kodak Expression Session

infosport

XBOX

Teisseire Pêché de Soft

mozaïc la Banque de la Glisse

Contact : 05 59 23 56 75
www.biarritzsurffestival.com

lagardere active

Toutes les fréquences Europe 2 sur le 0 892 704 804 (0,34 €/mn) et sur europe2.fr

Plus de 3 millions* de passionnés regardent Game One chaque semaine.

Game One

Génération Jeu Vidéo

Cet été sur Game One :

Trigun

Documentaires spéciaux E3

Lakmi & Boomy

et plein de cadeaux à gagner chaque jour au 08 36 68 46 63
(0.34€ la minute)

Game One est disponible sur CANALSATELLITE (canal 45), TPS (canal 56) et le câble numérique.
Retrouvez tous les horaires de diffusion sur *www.gameone.net*

*Sources : Médiamétrie / Médiacabsat 2002

Les images, personnages et logos ci-dessus sont TM & © de leur propriétaires respectifs